

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD AZCAPOTZALCO**

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

Tony Sandoval, una estética de la melancolía

T E S I S

**Que para obtener el grado de
Maestra en Literatura Mexicana Contemporánea**

**Presenta:
Nadia Vázquez Díaz**

**Director de tesis:
Dr. Álvaro Vázquez Mantecón**

**Lectoras:
Dra. Rosa Denise Hellión Puga Dra. Cecilia Colón Hernández**

Ciudad de México

Octubre de 2019

Esta tesis recibió financiamiento del Padrón Nacional de
Posgrados de Calidad del CONACYT



*Vivo en el número siete
calle melancolía
quiero mudarme hace años
al barrio de la alegría
pero siempre que lo intento
ha salido ya el tranvía
en la escalera me siento
a silbar mi melodía*

Joaquín Sabina. "Calle melancolía".

Agradecimientos

Al Dr. Álvaro Vázquez Mantecón por toda la libertad que me dio en la investigación y la paciencia que me tuvo.

A la Dra. Denise Hellión por su dedicación en la lectura de mi trabajo y sus acertadas observaciones.

A la Dra. Cecilia Colón por todo su apoyo y amables comentarios.

A mi familia que es chiquita y está rota, pero siempre a mi lado.

A Erick Proaño Muciño "Frik" por las entretenidas conversaciones y los materiales invaluable que me compartió.

A mis compañeros de la 3ª. Generación de la Maestría en Literatura Mexicana Contemporánea, todos únicos y talentosos y, en particular, a los de la línea de investigación de TIC's por los divertidos momentos que pasamos.

A todos aquéllos que voluntaria o involuntariamente fueron parte de esta investigación.

Tony Sandoval, una estética de la melancolía

ÍNDICE

Introducción	9
Capítulo 1. A la luz del sol negro. Estética de la melancolía	21
1.1 Breve genealogía de la atrabilis.....	23
1.2 Románticos, modernos y demás hijos de Saturno en México.....	34
1.3 El sol negro en imágenes.....	41
1.4 La melancolía según Tony Sandoval.....	48
1.5 Un estilo melancólico.....	54
Capítulo 2. Entre monstruos y secretos. Una mirada al universo fantástico de Tony Sandoval	62
2.1 Lo fantástico, antecedentes y teorías.....	66
2.2 El efecto de realidad.....	70
2.3 El manejo de la otredad.....	76
2.4 Percepciones espacio temporales.....	84
2.5 Un uso particular del lenguaje del cómic.....	93
Capítulo 3. La visión melancólica de Tony Sandoval	107
3.1 Mujeres frágiles y héroes románticos	110
3.1.1 Los protagonistas	111
3.1.2 Los coprotagonistas	117
3.1.3 Los antagonistas	120
3.2 Temáticas Melancólicas	124
3.2.1 Amores trágicos	125
3.2.2 Erotismo	129
3.2.3 Violencia	137
Conclusiones	149
Fuentes consultadas	157

INTRODUCCIÓN

La narrativa gráfica mexicana moderna¹ se desarrolló a partir del siglo XIX, cercana al periodismo con el cartón político, más tarde, las tiras cómicas, revistas de historietas, los fanzines, etc., hasta llegar a lo que hoy conocemos como novela gráfica, que como bien señala Santiago García, es sólo un término mercadológico (que como tal, facilita su venta) y no la definición más adecuada². La novela gráfica es un tipo de discurso verboicónico, que como todo producto cultural en nuestros días, conjuga arte, entretenimiento e industria, por lo que no puede entenderse su actual auge pensando únicamente en la calidad de la obra, desligándola de las formas de producción, distribución y consumo.

Así pues, desde sus inicios, esta forma de narrar ha convivido con otras producciones artísticas y con diferentes discursos culturales; por lo que se ha nutrido de narrativas diversas como el cine, la fotografía, la literatura, la publicidad, la música y los videojuegos, constituyendo un lenguaje propio, el cual agrupa una serie de convenciones conformadas por códigos diferentes, verbales e icónicos (escenografía, gestualidad de los personajes, onomatopeyas, etc.) que permiten a los lectores comprender las historias y universos planteados.

En nuestro país, el desarrollo de la narrativa gráfica, si bien está adentro al auge internacional, ha tenido sus peculiaridades. Es así que se reconocen cinco etapas³ en la historia del cómic mexicano, relacionadas tanto por el desarrollo formal y estructural de las obras, como por la cantidad de títulos que se producen y los tirajes de los mismos:

- 1) del siglo XIX a 1920: los inicios, periodo en el que la historieta está asociada a la sátira política y social ilustrada;
- 2) de 1920 a 1933: historietas de prensa, aquella publicada en los suplementos dominicales, Bartra y Aurrecochea lo consideran el periodo

¹ Con una intención narrativa clara y ligada a la producción y distribución editorial.

² Santiago García, *La novela gráfica*, p.23.

³ De acuerdo con Thelma Camacho Morfin en su ponencia *¿Las historietas del Buentono pueden considerarse cómics?* Presentada el 29 de marzo de 2017 en el marco del Primer Coloquio Interdisciplinario de Cómic de la FES Acatlán.

de nacimiento del cómic mexicano moderno con influencia estadounidense⁴,

3) 1934 a 1959: la época de oro, etapa del *boom* de las revistas “de monitos”,

4) de 1960 a 1981: la época de plata, aunque de acuerdo con Armando Bartra es el momento en que la industria del cómic en México alcanza su mayor popularidad (aunque títulos como *Kalimán* y *Lágrimas y risas* llegaron a tirajes de un millón semanal, en la época de oro *Pepín* y *Chamaco* tuvieron tirajes de medio millón diarios), los títulos se volvieron reiterativos por lo que en este periodo empezó a verse la decadencia⁵; y

5) de 1982 a nuestros días: la crisis y globalización, periodo en el que la industria dio prioridad a los sensacionales, pero al mismo tiempo surgió el cómic de autor como repercusión del *underground* californiano, también es un momento importante para la llegada del manga y el cómic estadounidense en las ediciones de editorial Vid⁶.

En el último periodo aparecen en México las obras denominadas como novelas gráficas, término que engloba a una serie de producciones de narrativa gráfica con características un tanto irregulares⁷, pero que, en general, son de largo aliento, muestran historias autoconclusivas (aunque se presenten en tomos) que llegan al lector como libro encuadernado (no engrapadas).

Dentro de este nuevo universo creativo he elegido estudiar la obra de un autor mexicano con una carrera sólida como ilustrador en el extranjero, misma que le ha permitido publicar proyectos personales con la libertad de mostrar un estilo y temáticas propias. Su narrativa gráfica sumerge al lector en esa diégesis entre el horror y la nostalgia, la sensualidad y la violencia, la realidad y la ficción. Ilustrador

⁴ Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra, *Puros Cuentos. La historia de la historieta en México 1874-1934*, p. 10.

⁵ Armando Bartra, “Fin de fiesta: Gloria y declive de una historieta tumultuaria”, p. 101.

⁶ Armando Bartra señala que en este periodo de neomoneros, los autores dejan de considerar el cómic como medio de expresión personal para considerarlo como una de las bellas artes. *Ibid.*, p. 124.

⁷ No hay parámetros claros en cuanto a extensión en páginas o número de tomos que pueden presentar, pero en México es claro que no son compendios de historias cortas, ni tampoco capítulos extensos de una serie.

y narrador gráfico, Manuel Antonio Sandoval Arballo mejor conocido como Tony Sandoval, es oriundo de Ciudad Obregón, Sonora (1973), aunque desde hace varios años radica en Europa (Barcelona, Berlín, Ginebra, en la actualidad, París) desde donde publica.

Sandoval inició su carrera en México ilustrando la historieta *Tinieblas* (1996), después realizó un fanzine de forma independiente: *Blacky* (2001), y publicó en el Gallito Cómico⁸, en Estados Unidos ilustró *30 días de noche* (2010). Participó en antologías como *Pulpo Comics* (2004), *ConSecuencias* (2005), *Urban Dreams* (2004), *Meathaüs* (2006), *Interfaces* No.1 (marzo de 2010), *Interfaces* No. 2 (diciembre de 2010), *8X8 GDL I* (2012), *Axolot* (2014) y *Cactus: antología del cómic sonorenses* (2014); hizo *Johnny Caronte* y *El revólver* (2005) con la editorial Alias Enterprises en Estados Unidos. En ese año fue contratado por Paquet Editions⁹ para realizar *Vielle Amerique*, que se publicó en Suiza, Francia y Bélgica. La misma editorial le ha publicado dos cuentos infantiles: *Les betises de xinophiserox* (2011) y *Les echos invisibles* (2014); un libro de arte: *Artbook Sandoval* (2016), uno de bosquejos *Sketchbook Sandoval* (2008); además de sus novelas.

Una carrera tan prolija también ha sido reconocida en el medio, en 2003 el sonorenses ganó el premio a la mejor ilustración en el Primer Concurso Internacional Norma cómics, en 2015 fue nominado a los premios Eisner¹⁰ por *Doomboy* en la categoría de mejor publicación para adolescentes, en 2016 como mejor pintor/artista multimedia por *A Glance Backward*, y por su arte para *Adventure Time Comics #13* como mejor historia corta en 2018; y este año fue nominado en las categorías de mejor publicación para adolescentes, mejor escritor/artista y mejor dibujante por su obra *Watersnakes* (editorial Lion Forge).

En México sólo algunas de sus obras han sido publicadas, dos compendios de relatos breves, por la editorial Resistencia: *Epidemia de Melancolía* (2008) y *Entre*

⁸ Publicación especializada en cómic *underground* que apareció de 1992 a 1995 de forma independiente, otros reconocidos narradores gráficos como Edgar Cimet, Frik y BEF publicaron ahí.

⁹ Editorial en la que más tarde ocuparía el puesto de editor de la colección infantil Clamar.

¹⁰ Premio internacional que se otorga a partir de 1988 en Estados Unidos a lo mejor de la industria del cómic.

brujas y vientos (2017); y por Editorial Caligrama, cuatro de sus novelas gráficas *El cadáver y el sofá* (2006) reeditada en 2017 también disponible en versión de libro electrónico, *Gris a través de los otoños* (2007) –ilustrada por Patricio Betteo-, *Nocturno*¹¹ (2009), *Watersnakes* (2014) y *Mil tormentas* (2015), su último libro publicado en español es *Cita en Phoenix* (2016). Otras de sus obras que no han sido traducidos al español son *Windy day* (cuento infantil), *Doomboy* y *Futura nostalgia*.

Cuando inicié este trabajo era difícil conseguir sus libros, los editados en México para ese entonces (verano de 2016) *El cadáver y el sofá*, así como *Epidemia de melancolía* estaban agotados, y el resto no habían visto la luz en el mercado de nuestro país, así que sólo por internet era posible obtenerlos en ediciones españolas. Esto cambió en los casi tres años que duró mi investigación, resultado de la reactivación del mercado del cómic en nuestro país y de la reinstauración de la Conque (convención de cómic y cultura popular mexicana en el 2017). Acciones de este tipo, más los esfuerzos de las editoriales y librerías por aumentar la oferta y difusión, se traducen en espacios especializados para la narrativa gráfica (librerías, plazas, convenciones, etc.); en donde la oferta nacional es un tanto limitada pero presente. Así pues, sus últimas dos obras se pueden comprar ahora en Sanborns, lo que habla de una distribución a nivel nacional importante.

En general, la novela gráfica en México ha sido poco estudiada, a diferencia de otros países como Estados Unidos o España en donde las investigaciones y análisis de cómic son tema de exploración académica desde hace ya varios años; en nuestro país, hay pocos estudios y tesis relacionadas con la narrativa gráfica. Específicamente de Tony Sandoval hay una tesis de licenciatura en letras hispánicas sobre *El cadáver y el sofá* de 2017 en el repositorio de la UNAM¹², la cual aplica la teoría de Joseph Campbell sobre el viaje del héroe a la novela *El cadáver y el sofá*, además de presentar un esbozo panorámico de la novela gráfica en nuestro país, sin demeritar dicho estudio, dicha perspectiva presenta un análisis limitado de la obra. Además de la comentada tesis, hay algunas reseñas

¹¹ Editado en dos tomos en España por editorial La cúpula en 2009.

¹² Sofia Edna Ruíz Maya, *Novela gráfica: ¿literatura sin texto? Análisis de El cadáver y el sofá de Tony Sandoval*, UNAM, Tesis de Licenciatura, 2017.

de los libros del sonoreense en revistas y portales sobre cómic o comentarios en los prólogos de sus obras; por lo que mi trabajo representa un aporte interdisciplinario desde la teoría literaria, los estudios narratológicos, la estética y la semiótica a las indagaciones sobre el tema.

En esta investigación, elegí trabajar con sus novelas de corte fantástico publicadas en español, en las cuales el autor realizó tanto el guion como la ilustración. Este criterio de selección dejó de lado sus libros de cuentos infantiles, compendios de relatos cortos y de sus novelas: *Gris a través de los otoños* de la cual sólo realizó el guion, *Cita en Phoenix* (Dibbuk, 2016) por ser novela autobiográfica, *Futura nostalgia* (Muertito press, 2017-2019) –que a la fecha va en su tercera entrega de seis– pues sólo ha sido publicada en francés, y *Domboy* publicada en francés, inglés e italiano.

Por consiguiente, propongo el análisis de cuatro de sus obras: *El cadáver y el sofá*, *Nocturno*, *Watersnakes* y *Mil tormentas*; las cuales guardan entre sí diversas similitudes; se trata de novelas de formación en las que los protagonistas son personajes tristes y angustiados, quienes ante un ambiente que se les muestra hostil, van buscando algo que no tienen del todo claro, han sufrido importantes pérdidas y viven en pueblos tranquilos donde parece que nada ocurrirá. La configuración de los ambientes y los personajes, sumado a las historias relatadas sumerge al lector en una diégesis melancólica, por lo que mi propósito es extraer la esencia de su estética con el objetivo de mostrar cómo Tony Sandoval, ha creado un estilo que los lectores pueden relacionar fácilmente con él.

En consecuencia, la hipótesis del presente trabajo es que, en la época contemporánea, en la que los procesos socioeconómicos y políticos (como la globalización y el neoliberalismo) desvinculan al ser humano y lo sumergen en el individualismo, Tony Sandoval retoma la mirada melancólica en su obra para evidenciar que el tedio y la angustia que sus personajes experimentan conforman una postura crítica ante un entorno adverso, en un mundo en el que ser positivo, productivo y eficiente se establecen como los objetivos primordiales del “deber ser”, estos seres oponen una resistencia a través de su desesperanza, inconformidad y el ensimismamiento. A partir de atmósferas tristes y lúgubres en

donde la realidad se confunde con la fantasía, que el autor construye con herramientas como el color, los trazos y una configuración orgánica de las viñetas, se hace evidente que la narrativa gráfica, al igual que otras formas discursivas, puede transmitir esos sentimientos de desolación y desconsuelo de quienes han sufrido pérdidas importantes en su vida. Los lectores de Tony Sandoval, por tanto, empatizan con estas temáticas, al mismo tiempo que forman parte también de la industria de la narrativa gráfica (como consumidores), la cual en la actualidad aunque en su mayoría está conformada por manga o historias de superhéroes, también guarda espacio para narrativas alternas, con discursos particulares sobre la realidad, como la de Sandoval. Así pues, para comprobar dicha hipótesis he partido de tres preguntas de investigación, que a continuación desgloso.

Toda vez que la melancolía ha sido motivo de reflexión para los artistas desde la antigüedad –generalmente se le relaciona con un sentimiento de tristeza, desasosiego y decadentismo–, y por tanto, tema de creación de diferentes disciplinas, en la obra de Tony Sandoval, ¿cómo se construye la melancolía a través del lenguaje del cómic?

Asimismo, como todo autor, Sandoval está sujeto a las coordenadas históricas, por lo que su concepción de la melancolía está directamente vinculada al constructo sociocultural, de tal modo que esa visión tan peculiar en alguna medida corresponde con su mirada de la actualidad, por tanto: ¿qué relación guarda su estética melancólica con el momento histórico de creación? Y por último, en el mundo editorial del cómic donde las demandas principales fluctúan entre el manga y los superhéroes, ¿a qué comunidad de lectores llega su obra?

Estas preguntas me han llevado por diversos acercamientos a su narrativa en un intento por presentar una visión lo más completa posible; aunque desde el principio supe que llegar a un análisis panóptico es inasequible, aun así, un producto cultural tan complejo, como lo es la novela gráfica requiere una disección minuciosa desde diferentes perspectivas conjuntando diversas teorías de análisis. A fin de responder la primera pregunta, fue de vital importancia establecer el concepto de melancolía, para lo cual partí de la genealogía del término. Debo reconocer que esta parte de la investigación fue la más disfrutable, y espero

utilizarla en mis estudios posteriores, sobre todo, porque me parece que es un vocablo que ha tomado nuevos bríos en nuestro tiempo, siendo motivo narrativo de innumerables obras artísticas. En esa parte de la indagación realicé una búsqueda pictórica y literaria, a la caza de intertextualidades e incidencias, que no fue tan fructífera como esperaba; para lograrlo asistí en la primavera de 2017 a un curso en el Museo Nacional de Arte en el marco de la exposición “Melancolía” a cargo de la Mtra. María del Carmen Rodríguez, esas lecciones me orientaron en los inicios de mi indagación con una metodología y lecturas básicas, la cual se fue enriqueciendo en los años siguientes, y cuyo resultado se encuentra plasmado en el Capítulo 1.

De ahí surgió el descubrimiento de que la melancolía ha sido tema de estudio y motivo de preocupación desde la antigüedad, de las teorías humorales a nuestros días; hasta el siglo XIX fue tratada como una enfermedad manejada con las más diversas terapias; en el siglo pasado cedió su lugar en los padecimientos mentales a la depresión, guardándose el lugar sólo de los males más extremos y discapacitantes. Siempre relacionada con la tristeza, la desesperanza y la soledad, la mayor parte de la gente la identifica como un estado pasajero con esas características; aunque en realidad puede ser una forma particular de ver la vida, es decir, para muchos representa una actitud ante la realidad circundante, un quehacer crítico cotidiano o una conducta de excesos como en el caso de los autores decadentes.

Al ser la melancolía un motivo recurrente en las obras artísticas, parecía importante establecer las influencias gráficas y narrativas de Tony Sandoval (lo cual, fue más difícil de lo que pensé), en su perfil de la página de Paquet Editions¹³, se señala a Jack Kirby, Mike Mignola, Dave McKean y Jeff Smith como los autores que más lo han influenciado –esto sitúa al sonoreNSE como gran lector de los cómics publicados por DC y Marvel–, el mismo sitio web señala a Gabriel García Márquez como otra de sus influencias; en el prólogo a *El cadáver y el sofá*, BEF lo encuentra cercano a Miguelanxo Prado; en el prólogo a *Epidemia de*

¹³ Paquet Editions, “Sandoval Tony”, disponible en: <http://www.editionspaquet.com/auteurs/sandoval-tony> Consultado el 15 de mayo de 2019.

Melancolía Francisco G. Haghenbeck relaciona su trabajo con el del pintor Mathias Grünewald o el ilustrador de terror Bernie Wrightson. Cuando vi por primera vez sus libros me recordaron a Tim Burton o a Luis Royo. En mi búsqueda histórico-gráfica en México, nombres importantes como Julio Ruelas, Carlos Neve o “el Chango” García Cabral aparecieron, y cuando empezaba a desesperarme ante la diversidad de variantes, vi una entrevista que le hicieron en 2016 para un proyecto de la UNAM¹⁴ en la que explica que Europa para él es una escuela, en donde hay un sinfín de opciones narrativas, tanto gráficas como literarias, con las cuales su estilo narrativo se ha enriquecido. Escucharlo me hizo entender que mi idea de influencia estaba un poco restringida, ya que al fin y al cabo la larga lista de nombres de autores que puede conocer o con los que tiene similitudes estilísticas nunca estará completa, en un mercado editorial en constante crecimiento y en un mundo que se torna cada vez más visual. Debido a lo anterior, mi reflexión me llevó a poder insertarlo en la tradición artística: literaria y gráfica de acuerdo con los motivos que desarrolla en su producción; es decir, pertenece a ese grupo de creadores que a través de los siglos han hecho de la melancolía motivo de su quehacer artístico.

Durante esta indagación tuve la fortuna de entrevistar al autor dos veces, en años diferentes durante la Conque (2017 y 2018), Sandoval con aire bonachón y siempre amable, respondió a preguntas cuyas respuestas la aplicación de teorías y análisis de obras sólo permiten intuir, pero de su propia voz son certezas, de ahí lo siguiente: las incidencias en su obra (europeas, latinoamericanas y, más específicamente, mexicanas), su conceptualización de la melancolía, la divergencia de ésta con la nostalgia (tema de su más reciente creación, aún en proceso), la construcción de sus personajes y, por supuesto, las diferencias entre el mercado nacional del cómic y el europeo.

Asimismo, en ese mismo evento asistí a la conferencia que impartió el 6 de mayo de 2018, en la que habló de sus inicios en el medio, cómo empezó su carrera en Europa a partir de la publicación de *El cadáver y el sofá* (que se agotó en día y

¹⁴ Uriel Pérez. (2016) “Tony Sandoval, entrevista UNAM/UPV”, disponible en <https://vimeo.com/141008458> consultado el 20 de mayo de 2019.

medio en el festival de Angoulême), que el trabajar desde el viejo continente ha sido una solución a los problemas de distribución en México, pues aquí, en palabras del autor, “siempre ha sido muy complicado”. A México regresó al Festo¹⁵ y a otros eventos como Pixelat!¹⁶ y ahora a la Conque.

A partir de esa hora de charla, pude descartar conjeturas que parten de una revisión con lupa de las imágenes, saber que la aparición de texto escondido en las ilustraciones de muchas de las viñetas (apenas perceptibles), corresponden a la letra de las canciones que escuchaba al dibujar; que su perrita aparece en todas sus obras y que, sin quererlo, ha conformado un solo universo en el que de forma natural han surgido los *cross over*, como en el caso de *Watersnakes* y *Mil tormentas*. Lo extraño que es desarrollar las historias en inglés porque es más fácil que después se traduzcan a otros idiomas, entre ellas a su lengua materna, el español. Y quizá de las cosas más importantes, cómo alguien que ha vivido en seis países y se presenta en ferias de cómic en Italia, Francia, Polonia, México y Estados Unidos percibe que no importa el lugar de origen, todos los fans son iguales, todos son atraídos por autores y obras similares, además de sentir un profundo interés por los relatos fantásticos, las historias sombrías y los tentáculos. Por supuesto que yo, fiel a Iser y Jauss nunca pretendí que Sandoval me dijera “qué quiso decir” en sus obras, la interpretación es competencia del lector y, por tanto, mi trabajo de análisis; pero ante un universo cultural tan vasto, escucharlo trajo datos importantes al crisol de materiales contextuales que permitieron desarrollar puntos específicos de la exégesis que presento en este trabajo.

En las obras del sonorenses texto e imagen se han vuelto un sistema de significación en el que cada una de sus partes (es decir, cada signo) plantea una relación de interdependencia entre expresión y significado, lo cual nos lleva a dos aspectos a analizar, el primero de carácter estructural-formal, esa relación de interdependencia intrínsecamente ligada con el panorama sociocultural en el cual se produce la obra. Y el segundo aspecto se refiere al interpretante, el lector que hará la decodificación de cada viñeta, seguirá la secuencia y conformará toda la

¹⁵ Festival de Autores de Cómic de la Ciudad de México, realizada de 2011 al 2015 en el marco de la Filij.

¹⁶ Festival de Animación, Videojuegos y Cómic, celebrado a partir de 2011.

narración a partir de su bagaje personal y conocimiento del mundo; esos dos aspectos se conjugan en novelas que han usado la melancolía como centro, pero decantándose por los relatos fantásticos. El estudio de los elementos recurrentes en las novelas de Sandoval permite insertarlo en la tradición gráfica y literaria de nuestro país, al lado de otros autores, a quienes la melancolía y lo fantástico, como constructos socioculturales, han permitido explorar en esos mundos oscuros y tenebrosos donde la tristeza, el desencanto y la ambigüedad representan una mirada particular de la realidad.

Como consecuencia de esto, en el Capítulo 2, “Una mirada al universo fantástico de Tony Sandoval”, empiezo con el nacimiento del fantástico literario, además de la explicación de algunas teorías que me permiten adentrarme en la diégesis del sonorenses. Ya que la tensión realidad/otredad es característica de este tipo de relatos, es pertinente presentar la conformación de esos conceptos y la forma en que aparecen en las novelas objeto de estudio.

Con el fin de explorar los aspectos arriba mencionados, en la segunda parte de ese capítulo, desarrollo un análisis del uso específico que hace el autor de los elementos que constituyen el lenguaje del cómic. Estudiosos como McCloud, Gasca y Gubern han estimado que existen convenciones exclusivas del cómic, es decir, un lenguaje y una estructura esencial, viñetas con calles, globos con textos, ideogramas, sensogramas o signos cinéticos, uso de onomatopeyas (en las que el tamaño varía y esto ayuda a representar ciertas emociones y su dimensión en el personaje), etc. Todos los elementos forman un sistema, pues presentan una articulación verboicónica para conformar no sólo unidades de significación sino todo un relato. Por su relación con el cine, el cómic utiliza encuadres similares y representaciones estáticas de los movimientos de cámara, por lo que gran parte del vocabulario que utilizo para describir las viñetas proviene del lenguaje cinematográfico.

La construcción gráfica: trazo, color, forma, puesta en página, entre otros, representan una serie de aspectos que aportan fragmentos de significación, que sólo pueden ser entendidos a partir de una iconoesfera específica. Tanto el autor

como el lector han sido alfabetizados visualmente de tal modo que aun cuando las normas históricamente construidas¹⁷ se transgredan, el relato será comprensible. Esto da pie a un análisis narratológico, a decir de Aurora Pimentel: “Un estudio narratológico implica la exploración de los diversos aspectos que conforman la realidad narrativa, independientemente de la forma genérica que pueda asumir”¹⁸. En la obra de Sandoval, como en la mayoría de las novelas gráficas, destacan los manejos del tiempo, el espacio y la secuencialidad. Por lo que es pertinente el análisis narratológico de esos aspectos tomando en cuenta las características propias tanto del lenguaje del cómic como del género fantástico.

Los elementos narrativos utilizados por el autor, crean su poética, no tomada como directrices aplicadas a diversas obras, sino como su uso particular del lenguaje con fines expresivos fiel a una perspectiva específica del universo ficcional que presenta en cada relato. Esos elementos son los que permiten al lector mirar con gafas prestadas a los personajes y discursos presentados, reconocibles en cada obra. Esa forma particular de narrar está conformada no únicamente con elementos repetitivos como la gama cromática, los animales marinos, los personajes adolescentes y los sucesos fantásticos, también implican las temáticas específicas recurrentes, si bien heredadas del romanticismo y el decadentismo, con las actualizaciones que el momento de creación conlleva, tema que abordo en el Capítulo 3, “La visión melancólica de Tony Sandoval”. Así pues, en estas novelas el lector se enfrenta a la muerte, el amor trágico, el erotismo y la violencia, desde la mirada triste y reflexiva del autor.

La propuesta al realizar este estudio es apreciar la narrativa gráfica de Tony Sandoval en toda su complejidad y a partir de sus peculiaridades específicas, desde mi horizonte de expectativas y con una visión interdisciplinaria que la narratología, la semiótica y la estética me permiten conjuntar, en un afán por desentrañar un objeto literario, descubrir eso que lo hace especial y memorable,

¹⁷ Por ejemplo: el número de viñetas por página que se utilizaba en la diagramación clásica (ahora en desuso), la forma de los globos que muestran la diferencia entre diálogo, pensamiento o gritos (elemento que muchos autores no emplean), el incluir totalmente la ilustración dentro de la viñeta (ahora es común que los personajes salgan de la viñeta, invadan otros cuadros e incluso otras páginas de la historieta), entre otras muchas licencias creativas que se utilizan de forma común en la actualidad en los cómics.

¹⁸ Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva*, p. 8.

que logra que al abrir el libro el lector se sumerja en un universo verosímil y único, y que reconozca que está frente a una obra artística con la que comparte una forma de ver y de sentir.

CAPÍTULO 1

A la luz del sol negro¹⁹. Estética de la melancolía

En enero de 2008 Tony Sandoval publicó en México un compendio de relatos que lleva por título *Epidemia de Melancolía*, diez historias producidas entre 2004 y 2007, en las que la muerte, la enfermedad, los cuerpos putrefactos, los muertos vivientes habitan escenarios distópicos, decadentes, en los que la sequía, la contaminación y los monstruos son parte de la normalidad; esta obra, a manera de manifiesto, muestra los diferentes motivos gráficos que habrán de repetirse en la narrativa del sonoreense.

Las novelas gráficas de Sandoval, al igual que esas primeras narraciones, tienen en común una serie de rasgos estéticos y estilísticos; desde el tipo de ilustración: los trazos de contornos finos, líneas moduladas, colores oscuros y apagados (con poca saturación), personajes con cabezas grandes deformadas a lo ancho, con ojos, nariz y boca minúsculos, hasta las historias de crecimiento en las que los personajes principales suelen ser seres tristes en búsqueda de algo que complete su existencia, tienden al alejamiento y la soledad y, en la mayoría de los casos, han sufrido importantes pérdidas familiares que han propiciado sentimientos de desazón y angustia. La representación de esos personajes: pálidos, con miradas tristes y cuerpos extremadamente delgados da la idea de fragilidad.

Los aspectos arriba descritos han sido empleados en el arte desde hace siglos como representación de la melancolía, tanto de manera visual como en temáticas literarias. La intención de este trabajo es mostrar que el autor utiliza esta mirada melancólica para hacer evidente que el tedio y la angustia de sus personajes representan una postura crítica ante un contexto aciago, para lo cual hace uso de elementos simbólicos que se han construido a lo largo del tiempo, con los cuales

¹⁹ El término sol negro es utilizado por muchos autores como sinónimo de melancolía (mismo uso que tiene en este trabajo) o la causa de ésta, en el *Diccionario de los símbolos* de Chevalier se señala que: “El sol negro es el sol en su recorrido nocturno, cuando deja este mundo para iluminar otro [...] A los ojos de los alquimistas el sol negro es la materia prima, aún no trabajada, ni puesta aún en la vía de una evolución. Para el analista el sol negro es igualmente lo inconsciente en su estado más elemental”, pp. 953-954. Julia Kristeva en *Sol negro. Depresión y melancolía*, se pregunta: “¿De dónde viene ese sol negro? ¿De qué galaxia insensata sus rayos invisibles y pesados me clavan al suelo, a la cama, al mutismo, a la renuncia?”, p. 9.

los lectores de su obra sienten gran afinidad; para esto es necesario concretar en primera instancia el concepto de melancolía.

Hablar de melancolía es muy complejo, el término es antiguo y ha sido problema de estudio de diferentes disciplinas como la medicina, el psicoanálisis, la psiquiatría, la historia del arte o la filosofía. “Considerada por la tradición como un humor o temperamento de rasgos tristes, parece sin embargo, favorecer una sensibilidad exaltada que ha dejado su impronta en la creación de algunos artistas”²⁰.

Según la RAE melancolía es:

1. f. Tristeza vaga, profunda, sosegada y permanente, nacida de causas físicas o morales, que hace que quien la padece no encuentre gusto ni diversión en nada.
2. f. Med. Monomanía en que dominan las afecciones morales tristes.
3. f. Desus. Bilis negra o atrabilis.

Los conceptos con los que se relaciona de forma común son: tristeza, soledad, apatía, depresión; pero a lo largo de la historia grandes creadores de muchas disciplinas se han considerado melancólicos, por lo que otros conceptos como la creatividad y la conciencia de sí, también han llegado a formar parte de la definición coloquial.

En la historia médica, a la melancolía se le ha tratado como una enfermedad, aunque este concepto también ha variado a lo largo de los siglos, por lo que parece pertinente aclarar qué se entiende por enfermedad, según Lester King, citado por Stanley W. Jackson:

La enfermedad es el conjunto de aquellas condiciones que, juzgadas por la cultura del momento, son tenidas por dolorosas o invalidantes, y que, al mismo tiempo, se desvían tanto de la norma estadística como de las categorías ideales. Su opuesto, la salud, es un estado de bienestar que está de acuerdo con la norma estadística²¹.

Por lo anterior, no es raro que en ciertos periodos históricos la enfermedad esté más o menos relacionada con la moral, con la fisiología, con caracteres

²⁰ Lidia Camacho Camacho, [Presentación], [p. 8] (es una de las cuatro presentaciones que parecen en el catálogo, ninguna de éstas tiene título), sin numeración en las páginas.

²¹ Stanley W. Jackson, *Historia de la melancolía y la depresión*, p. 23.

heredados, como respuesta o provocada por el entorno ya sea natural o social, entre una gran cantidad de aspectos que reflejan el pensamiento de cada época.

El desarrollo de la medicina en general, y la psiquiatría, en particular, han sido determinantes en la construcción cultural del concepto de melancolía, sin dejar de lado las correspondencias filosóficas y artísticas, por lo que es un hecho que los referentes simbólicos que han pervivido a lo largo del tiempo no corresponden necesariamente a la nosología de los padecimientos mentales como tal, de forma coloquial la palabra engloba una serie de características, actitudes, sentimientos y afecciones, que una larga tradición cultural en occidente ha conformado en más de dos mil años.

Específicamente, me intereso en precisar ese “tipo de tristeza” de naturaleza serena y reflexiva, a la que hace referencia la RAE, para llegar a una noción específica que me permita analizarla como parte de la poética desarrollada en la obra de Tony Sandoval. Para esto, en este apartado realizo una breve genealogía del término, así como una búsqueda pictórica de la representación, pues ésta ha sido determinante para la creación de signos relacionados con la idea de melancolía. Al haber elementos que se repiten constantemente se conforma el significado del término como una estética reconocible en el ideario social.

Al final de este capítulo, presento la definición en palabras del autor y mi análisis de ella. La conclusión evidente es que su concepción de la melancolía corresponde al constructo sociocultural occidental en el que se ha desarrollado y, por supuesto, mucha gente que se siente identificada con su obra, no sólo comparte la misma semioesfera, sino que ha desarrollado inquietudes similares sobre la realidad que la rodea.

1.1 Breve genealogía de la atrabilis²²

En la antigüedad, los griegos definieron la melancolía como un desequilibrio en los humores corporales que llevaba a la tristeza y al desinterés del mundo, por lo que desarrollaron una terapéutica para su tratamiento. El primer caso documentado

²² Este segmento es resultado de lo visto en el seminario: El sol negro: una genealogía filosófica de la melancolía, impartido del 18 de mayo al 6 de julio de 2017 en el Museo Nacional de Arte, en el marco de la exposición *Melancolía*.

fue Demócrito a quien Hipócrates definió como un melancólico, por lo que es evidente, que para ese momento ya existía una descripción sintomatológica y se había desarrollado un tratamiento²³. De ese periodo tan aparentemente lejano proviene su relación con un padecimiento o enfermedad, que habrá de repetirse hasta nuestros días, aunque con muchas variantes que explicaré a lo largo de este apartado.

Los griegos suponían “la existencia de un orden previo universal, [que] se manifiesta en ideas como *la naturaleza humana*, *la lisomoira* (idea griega de proporcionalidad entre los elementos fundamentales del organismo) y la *areté* (simetría de las partes que conforman el cuerpo), ambas decisivas para las primeras definiciones de salud y enfermedad”²⁴. Así pues, para las escuelas epicúrea²⁵ y jónica había unidad entre cuerpo y alma, ya que ésta era una sustancia más en los músculos y huesos.

La salud que llevaba a la formación del hombre libre, se relacionaba con la *askesis* o arte de sí, la dietética y, en general, con la armonía de los cuatro elementos que constituyen la naturaleza y, por tanto, a los seres humanos: lo húmedo, lo seco, lo frío y lo caliente: agua, tierra, viento y fuego. De esta forma, la medicina y la filosofía estaban unidas, y la salud era pues, un problema ético que tenía que ver con la decisión de llevar una vida equilibrada.

La teoría humoral griega de Galeno relaciona los cuatro humores con cualidades, estaciones del año y elementos, de tal forma que la bilis negra tiene cualidad fría y seca, su estación es el otoño y su elemento, la tierra²⁶. Dicho humor, por sus características, era producido por el hígado que lo integraba a la sangre en cantidades medidas para que al pasar por el bazo fuera descompuesto y

²³ Hipócrates, en *Cartas*, describe: “Demócrito ríe. Ríe de ver tristeza en unos mientras otros están contentos. Se dedica a estudiar el hades y todo lo que sucede allá. Escribe sobre eso. Asegura que el aire está lleno de simulacros”. Esta descripción muestra una reflexión sobre los contrastes de la vida, se vislumbra la mirada crítica hacia la realidad, p. 56.

²⁴ María del Carmen Rodríguez Aguilar, *A la sombra del negro sol*, p. 4.

²⁵ Stanley W. Jackson, *op. cit.*, señala que: “Dado que el ideal epicúreo era la liberación del dolor, del deseo desenfrenado, de todos los afectos perturbadores del alma, la imperturbabilidad se convertía en el bien fundamental [...] había que evitar todo aquello que pudiera conducir a alborotos importantes del alma.”, p. 27.

²⁶ La sangre tiene cualidad templada y húmeda, relacionada con la primavera y el agua. La bilis amarilla es caliente y seca, su estación es el verano y su elemento el fuego. Por último, la flema es fría y seca, referente al invierno y al viento.

purificado, pero si alguno de estos dos órganos funcionaba mal se producía un exceso de bilis negra que daba como resultado un carácter melancólico. De esta forma, la melancolía era considerada un desequilibrio (*akracia*) entre los humores de la persona. Pero desde el punto de vista del alma del individuo era un temperamento biológico que dictaba al emocional y viceversa (pues cuerpo y alma son uno). Entonces, un melancólico además de tener exceso de bilis negra poseía ese temperamento (*proclivitas*²⁷) “aquel de personalidad oscura, fría, y seca (como el humor predominante) reservado, misántropo y de apariencia ausente. Triste, amargo e impasible”²⁸.

Ese desequilibrio a pesar de ser un padecimiento (tenía un tratamiento terapéutico establecido), no tenía un valor negativo, de hecho en el *Problema XXX*, Aristóteles²⁹ parte de la pregunta: ¿Por qué los hombres excepcionales, en la filosofía, en la política, en la poesía, o en las artes son ostensiblemente melancólicos, algunos al grado de padecer males provocados por la bilis negra? En dicho cuestionamiento puede percibirse que la creatividad y la reflexión profunda fueron relacionados con la bilis negra desde esos tiempos.

La transición a la época medieval fue complejizando la melancolía sobre todo desde el punto de vista médico. En el siglo XI Roma trasladó las doctrinas griegas a Bizancio, las traducciones de los tratados médicos, realizadas en Alejandría, permitieron que se dieran a conocer entre los médicos árabes. Es así como Avicena mezcló la melancolía con los otros tres humores, por lo que podía haber melancolía con base sanguínea, colérica, flemática o natural, lo cual provocaba diferencias en el comportamiento del paciente. La bilis negra llevaba a un carácter reflexivo y aislado; la bilis negra sumada a la sangre producía alegría destemplada, risa descontrolada y burla; la bilis negra más flema producía pereza y dejadez; y por último, la bilis negra y la bilis amarilla juntas resultaban en carácter violento, escandaloso y maniaco. Esto permitía explicar la diversidad de casos que los griegos habían estudiado con anterioridad.

²⁷ Tendencia física y moral hacia actitudes melancólicas.

²⁸ María del Carmen Rodríguez, *op. cit.* p. 5.

²⁹ Aun cuando se considera que este problema no es de su autoría, al no ser eso relevante para esta investigación asumiré que sí lo es.

Aunque se mantuvieron conceptos como la unidad entre cuerpo y espíritu así como el temperamento, en el medioevo la explicación teórica asoció la melancolía con la enseñanza bíblica de la caída y la salvación³⁰. Para empezar, se incluyó el concepto de acedia³¹, que sufrían los monjes ascetas que se iban a vivir al desierto, por lo que en el siglo XII aludía a fastidio, aburrimiento, falta de fervor. También apareció la idea de espíritus malignos que afectaban el cuerpo y la mente de la persona, por lo que adquirió la dimensión de pecado³². Asimismo, es en este periodo cuando aparece la relación de la melancolía con la locura, ya que:

Desde la antigüedad el signo mayor de la locura ha sido la transformación del hombre en *otro* distinto. Esta misma idea recogida por la tradición cristiana para denunciar el demonio que lo habita y ahuyentar mediante la palabra o la fuerza del espíritu impuro desencadenado en él. A partir de entonces lo demoniaco, desde siempre signo visible de lo oculto, se transforma para el mundo cristiano en testigo del verbo y la luz. El endemoniado ilustra un combate eterno y el pensamiento cristiano reconoce en él el drama del hombre aprisionado entre lo divino y lo satánico, la razón o la ausencia de ella³³.

A finales de la Edad Media la imagen del melancólico es amarga, triste y enferma; muy alejada del político, poeta o artista griego. Por una parte, el concepto religioso: “La iconografía occidental se ha servido de la tortuosa figura de un corazón traspasado por el más agudo penar [...] las devociones medievales de la virgen de los alfileres, que representaba los misterios dolorosos del rosario...”³⁴ Por otra parte, su unión a la reflexión sobre la muerte: “No es fortuito que una de las empresas iconográficas asociadas a la melancolía sea la calavera. Ermitaños y ascetas se acompañan de este emblema, pues también sugiere una meditación en torno a la finitud del cuerpo y el intelecto...”³⁵.

Entre los siglos XV y principios del XVII los avances en anatomía de Vesalio, la cirugía de Paré y la química médica de Paracelso (quien planteó una terapéutica

³⁰ Véase Saxl, Klivansky, Panofsky, *Saturno y la melancolía*, pp. 87-104.

³¹ No es raro que en un momento donde muchos se unían a la iglesia como única forma de vida posible, ya sea como medio de ascenso social o el camino obvio para su estrato, la vida en reclusión con horarios estrictos y el alejamiento, evidentemente provocaba descontento y tristeza.

³² El melancólico caía en pecados capitales como la tristeza y la pereza debido a un desinterés maligno provocado por el diablo.

³³ Michel Foucault, *Enfermedad mental y personalidad*, p. 89.

³⁴ Abraham Villavicencio, “Melancolía”, p. 21.

³⁵ *Ibíd.* p. 22.

de contraste: para melancólicos tristes medicina alegre y viceversa); incidieron en el tratamiento de la atrabilis. Por este motivo, en el Renacimiento se deja la idea de la acedia en la medicina por considerársele algo propio de la moral y, por tanto, que debía ser tratado por la religión; a diferencia: “la melancolía-temperamento aparece como una herencia casi exclusiva del poeta, del gran príncipe y, sobre todo del verdadero filósofo”³⁶. Es a finales de este periodo en que se crea una delgada división en el padecimiento: la melancolía nerviosa y la melancolía humoral; la primera, producto de las condiciones de vida y la segunda, como parte intrínseca de cada persona.

Quizá lo más importante de este momento, para entender la construcción iconográfica de la melancolía, sea la magia natural³⁷ que unió la melancolía a su planeta regente Saturno: “Algunos atributos de Saturno eran compartidos con la personificación de la muerte, tales como la guadaña, y el reloj de arena, además como el más frío y seco de los planetas, se le asoció con la vejez, la miseria, la vergüenza y la muerte”³⁸. Esos elementos representaban las grandes angustias de los melancólicos, el paso del tiempo, la muerte, la decadencia, etc. Una de las características de la patología que se describe en los tratados psiquiátricos es el pensamiento recurrente en un tema o idea fija, de ahí que las principales búsquedas iconográficas a esas ideas provengan de este momento histórico.

Para Marsilio Ficino³⁹, el melancólico es un ser lúcido que debe aprovechar sus capacidades racionales, él mismo se consideraba melancólico y escribió la forma de aprovechar la influencia melancólica para el intelectual:

El hombre en cuanto ser activo y pensante era fundamentalmente libre, y podía incluso, gracias a esa libertad, controlar las fuerzas de los astros exponiéndose consciente y voluntariamente a la influencia de un astro determinado; podía atraer sobre sí esa influencia no sólo empleando los múltiples medios externos, sino también (de forma más efectiva) mediante una especie de autoterapia psicológica, una ordenación deliberada de su propia razón e imaginación⁴⁰.

³⁶ Jean Starobinski, *La tinta de la melancolía*, p. 53.

³⁷ Unión entre medicina y astrología.

³⁸ Abraham Villavicencio, *op. cit.*, p. 23.

³⁹ Encabezó la Academia Careggi, cuna del movimiento neoplatónico.

⁴⁰ Saxl *et al*, *op. cit.*, p. 263.

Es por eso que el sol negro nuevamente se considera parte del carácter de artistas, escultores y arquitectos, además de reinterpretar la figura de Saturno que, aunque siguió relacionada con energías destructivas, se volvió parte fundamental de la reflexión metafísica y la alquimia. De tal forma que “La herencia en el arte mexicano de las doctrinas médico filosóficas de la melancolía también se pueden rastrear en las imágenes de los héroes melancólicos [...] los ascetas paleocristianos sirvieron de modelo de comportamiento para místicos y beatos”⁴¹.

Hacia 1621 aparece el tratado de Robert Burton denominado *Anatomía de la melancolía y la naturaleza de la misma, con todas sus causas, pronósticos y diversos medios de curarla*. El autor, autodenominado melancólico crónico, afirmaba que: “los melancólicos son sujetos en los que la abundancia del humor maligno llamado melancolía o bilis negra causa tal trastorno que les hace perder la razón y desvariar en muchas cosas o en todas las que se relacionen con el discernimiento, la voluntad y otras actividades del entendimiento”⁴². Es, pues, una enfermedad mental provocada por una falla fisiológica que puede producir locura.

En el Renacimiento la atrabilis es fuente de inspiración para artistas e intelectuales, ya que más allá de Dios hay un mundo infinito e inabarcable que genera muchas dudas. “El saber y el conocimiento, estrechamente relacionados con el arte, se cuestionan lo establecido pero también lo desconocido [...] Pensemos en estos creadores en búsqueda de la perfección absoluta en sus obras, que al no ser alcanzada, terminan por experimentar un abatimiento ante la vida, la creación, en su ser y estar en el mundo”⁴³.

Desde el punto de vista de la literatura, a finales del siglo XVII, en Alemania⁴⁴ se dio un resurgimiento de la tragedia conocida como *Trauerspiel* que significa “espectáculo del duelo”, este movimiento:

...fue responsable de una relativa popularización de la idea del desconsuelo por la condición humana encadenada a situaciones históricas y sociales

⁴¹ Abraham Villavicencio, *op. cit.*, p. 25.

⁴² Robert Burton, *Anatomía de la melancolía y la naturaleza de la misma, con todas sus causas, pronósticos y diversos medios de curarla*, p. 27.

⁴³ Marcela Martinelli Herrera, “El viso de lo oscuro”, p. 33.

⁴⁴ Es el momento de la Contrarreforma en Alemania y de los sangrientos enfrentamientos entre protestantes y católicos en Inglaterra, en general, se planteaban cuestionamientos sobre la influencia eclesiástica en los asuntos de estado.

específicas sobre las cuales, independientemente de jerarquías, no se puede influir. Abandonando el conflicto del héroe trágico con la divinidad rodeada de mitos y alegorías, el Trauerspiel creó historias de tinte fabulístico que concluían con moralejas basadas en la moral cristiana burguesa de su época y/o ensalzando la redención en la conducta de sus personajes previa al fatal desenlace...⁴⁵

Más adelante, el ánimo científicista del siglo XVIII cambió un poco la concepción y el tratamiento. Para empezar, centró el problema en el cerebro⁴⁶ por lo que la melancolía pasó a ser una enfermedad mental, más que avocarse en la sintomatología patológica había que centrarse en el enfermo, su voluntad parecía ser peligrosa, de la misma forma que un loco delirante⁴⁷, es a finales de este mismo siglo que aparece el Romanticismo.

Walter Benjamin en *Iluminaciones* explica que un avance tecnológico: la lámpara de gas, llevó a la conquista de la noche y la construcción de boulevares, lo que provocó un cambio en las conductas, aparecieron los *flaneurs* o paseantes, burgueses con alguna actividad artística que empezaron a transitar por las calles, hablar con gente de todos los estratos, lo que en la actualidad llamaríamos vagar, práctica que se hizo común y hasta se puso de moda en esos años. En este momento se concibe la melancolía urbana, del que va solo aunque camine entre mucha gente.

El Romanticismo alemán dio origen a varios tipos de melancólicos que surgieron de las diversas corrientes filosóficas (resaltan autores como Spinoza, Hume, Kant, Goethe, Hölderlin y muchos más).

La experiencia romántica de la melancolía propiciada tanto por los elementos filosóficos como por la 'racionalidad' del luto del *Trauerspiel* desencadenaron en la literatura y en la vida real un desfile de personajes con existencias fuera de lo común, aunque breves y trágicas en la mayoría de los casos. El ideal del melancólico moderno desde cualquiera de sus variantes se relacionó con el ideal del hombre en busca de sí mismo, el pensante, el inquieto, el artista creador de sí que encontró en la melancolía

⁴⁵ María del Carmen Rodríguez, *op. cit.*, p. 47.

⁴⁶ En otros periodos se le relacionó al corazón (por creerlo una enfermedad del alma) o al estómago debido a la sintomatología, ya que los desórdenes gastrointestinales eran comunes en el padecimiento.

⁴⁷ Cfr. María del Carmen Rodríguez, *op. cit.*, p. 32.

—o lo que supuso que ésta era— una forma de comportamiento que concordaba con su espíritu inquieto al mismo tiempo que lo moderaba⁴⁸.

El panorama sociopolítico del mundo estaba cambiando, la Revolución Francesa y la independencia de las trece colonias fueron resultado de planteamientos sobre la libertad y los derechos humanos, incluso un trato diferente con la divinidad, cambios tan substanciales de la razón vs la emoción, crean nuevas estéticas distintas como las pinturas grotescas de Goya.

En el siglo XIX el término depresión fue sustituyendo al de melancolía; por lo que el empleo de ambas palabras en descripciones médicas fue incrementándose aunque todavía no adquirieran categoría diagnóstica. Wilhelm Griesinger introdujo el término de estados de depresión para referirse a la melancolía, durante este siglo, pues, en los tratados psiquiátricos, se describían los estados de humor con el término depresión, pero el diagnóstico seguía siendo melancolía.

Para 1892 Daniel Hack Tuke en su *Dictionary of Psychological Medicine* utiliza los términos de depresión y melancolía como sinónimos; luego con el surgimiento de la clasificación maniaco-depresiva (Emil Kraepelin) dejan de utilizarse tanto. Para Adolf Mayer en 1904, citado por Jackson: “si, en vez de melancolía, utilizáramos el término de depresión a toda la clase, este designaría sin pretensiones exactamente lo que se indica en el uso común del término melancolía”⁴⁹.

Más tarde, Freud en *Duelo y Melancolía* establece la relación de esta última con la pérdida de un objeto que se nos escapa de la conciencia, y encuentra ahí su relación con el duelo, si bien los estudios psicoanalíticos se centraron en la depresión, el dejar de lado la bilis negra le regresó su complejidad más allá del aspecto fisiológico: “la melancolía adopta muchas formas clínicas cuya agrupación en una unidad única no parece estar establecida con certeza. Algunas de estas formas sugieren afecciones de otro tipo...”⁵⁰

Así pues, en el campo psiquiátrico el término desapareció y reapareció a lo largo del siglo XX en trastornos mentales específicos hasta que en la última clasificación (de mediados del siglo pasado) aparece como un tipo de depresión con

⁴⁸ *Ibid.*, p. 56.

⁴⁹ Stanley W. Jackson, *op. cit.*, p. 18.

⁵⁰ Sigmund Freud, *Obras completas*, Tomo XIV, p. 85.

melancolía referente a una depresión grave; similar a la presentada en la película de *Melancolía* (2011) de Lars Von Trier; pero muy lejano a la concepción histórica del término.

En México, los hospitales psiquiátricos del siglo pasado se fundaron siguiendo modelos europeos con la base teórica de psiquiatras del siglo XIX, por lo que la nosología empleada en los expedientes médicos y, por tanto, en los pabellones clasificados corresponde a ese periodo, en el que la melancolía subdividida en diferentes tipos era una nomenclatura común⁵¹; entonces, aun cuando en la práctica médica el término fuera empleado en padecimientos que ya correspondían a lo que entendemos hoy en día por depresión, la sintomatología común corresponde a lo que coloquialmente, hasta nuestros días, conocemos como melancolía. El concepto será completado con las reflexiones que se harán al respecto a lo largo de ese siglo.

En consecuencia, aunque en el campo médico la melancolía dejó su lugar a la depresión⁵², grandes pensadores del siglo XX la han definido:

Para Marx por ejemplo (Manifiesto), la melancolía podía ser el estado de ánimo resultado de la insaciable acumulación de bienes materiales fomentados en el capitalismo. Acumulación sin sentido que no lograba la satisfacción auténtica de las necesidades humanas [...]

Kierkegaard (Don Juan), la considera manifestación estética del agotamiento a que está condenado el buscador de placeres sin fin que, instantáneos y fugaces finalmente lo orillan al ascetismo o seriedad ética [...]

Walter Benjamin la describe como sensación de duda por la posibilidad de llevar a buen término las esperanzas⁵³.

Como puede verse, los términos empleados son: estado de ánimo, manifestación estética, sensación; ha dejado nuevamente de ser una enfermedad. Muchos otros la han tratado (Sartre, Lyotard, Judith Butler, etc.); lo que es más que evidente, es que en el pensamiento contemporáneo, donde la verdad es relativa (al grado de

⁵¹ Cfr. Juan Capetillo Hernández. *La emergencia del psicoanálisis en México 1910-1957*, pp. 76-94.

⁵² Darian Leader explica que desde el siglo pasado la psiquiatría se ha enfocado en curar síntomas y no en profundizar en las causas de éstos, en gran medida debido al desarrollo de la industria farmacéutica ligado al concepto de higiene mental, de tal forma que se piensa que los pensamientos y acciones pueden ser determinados bioquímicamente. Así pues, una pastilla termina con el síntoma y devuelve al individuo a la vida productiva. Cfr. *La moda negra. Duelo, melancolía y depresión*. pp. 9-58.

⁵³ María del Carmen Rodríguez, *op. cit.*, p. 93.

volverse individual) ha cobrado popularidad. Esto se debe a uno de los principales cambios en el pensamiento entre los siglos XIX y XX: la idea de progreso. Las expectativas de las personas en el XIX estaban relacionadas con un paso del tiempo evolutivo, los cambios y avances tecnológicos eran siempre para mejorar. El siglo XX terminó con eso, las guerras mundiales y civiles, los nuevos colonialismos, etc., son experiencias que difícilmente apuntan a progresos a nivel mundial, de tal forma que ese discurso de la modernidad (que para los melancólicos nunca fue convincente) perdió toda validez.

Ante este devenir histórico del término melancolía, es pertinente mencionar un fenómeno cultural de las últimas tres décadas del siglo pasado y que puede traducirse como una apoteosis de la melancolía, y con esto me refiero a las tribus urbanas góticas, más que hacer una revisión exhaustiva de estas organizaciones sociales, quiero ilustrar a vuelo de pájaro, su estrecha relación con la construcción del imaginario social relacionado con la atrabilis.

La actualización del tema de la muerte se desliza desde su tradición romántica para insertarse en el corazón de la postmodernidad, a través de las tribus góticas, agrupaciones juveniles vinculadas por una afiliación electiva donde se comparte un revival macabro, sombrío, en medio de un contexto económico de desempleo, suscitado por el neoliberalismo y la puesta en práctica de un hiperindividualismo que trata de compensar el futuro funesto de los jóvenes del fastidio⁵⁴.

El contexto socioeconómico mundial en la década de los setenta dio origen a diferentes manifestaciones sociales o tribus, que son grupos de jóvenes que a través del sentido de pertenencia se unían en torno a expresiones culturales específicas, en el caso de los *goths*, ritmos musicales como el death metal, doom metal, black metal o el rock gótico. Además de retomar obras literarias de los artistas decadentes como Baudelaire, o la reactualización de personajes oscuros en narrativas como la de Anne Rice y sus *Crónicas de vampiros* (1976), estas tribus góticas son consumidoras de cultura oscura y decadente, representan el ejemplo más extremo de un melancólico en la actualidad, y conjuntan una serie de grupos con esa misma visión pesimista, triste, individualista y oscura. A decir de Alejandro García:

⁵⁴ Alejandro García Malpica, "Las tribus góticas", p. 325.

Muchos son los nombres de esta tribu que tiene una coloración negra y un apego a la nocturnidad. De allí, su vinculación fetichisa con los vampiros. Comenzaron a principio de los años 80 en Inglaterra cuando se fragmenta la tribu punk y aparecen otras expresiones dominadas por la incredulidad y el nihilismo. Conocidos también como New Romantics y goths como contracción de gothics desterritorializarán a Europa y se conocerán en otras partes como darks (oscuros) o sinisters (siniestros) en España⁵⁵.

Así pues, los vestuarios negros, el terciopelo, el cuero con referencias sadomasoquistas, las botas industriales de plataforma; las uñas pintadas de negro, la música triste, la literatura del fantástico gótico (con sus respectivas actualizaciones), el cine de terror, entre otras producciones artísticas, se unieron para conformar la identidad de esos nuevos melancólicos.

De tal forma que, el hedonismo exacerbado de la época contemporánea nos ha llevado a un planteamiento del “deber ser”: feliz, positivo, sociable, trabajador, por lo que la melancolía actual representa una mirada crítica y opuesta a ese “deber ser”, en un mundo donde la tristeza, la desesperanza, el ensimismamiento y la improductividad, más que tener un carácter negativo son prácticamente satanizadas.

De esta forma, la bilis negra ha encontrado gran aceptación en nuestros días por su carácter pesimista. El desencanto, la desesperación, la tristeza de una realidad caótica se ha generalizado, por lo que el discurso melancólico actual, tal como en sus orígenes, es una postura ética, una actitud que se toma por decisión, en la literatura se reconoce como la creación de ambientes, personajes y situaciones relacionados con la pérdida o carencia de algo significativo que lleva a una búsqueda, a la reflexión profunda sobre sí mismo y la realidad circundante, a la tristeza y angustia que provoca el distanciamiento y, en el caso específico de las obras de Sandoval, la catarsis a través del arte con personajes que muchas veces se liberan por medio de la música.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 331.

1.2 Románticos, modernos y demás hijos de Saturno en México

La obra de Tony Sandoval, como parte de la tradición literaria, puede enmarcarse⁵⁶ en el conjunto de obras que se han servido de las temáticas y formas de la melancolía; intertextualidad que podemos trazar en la literatura a partir del movimiento romántico en nuestro país. Hacer esta relación intertextual trae consigo una duda específica: aun cuando no hay seguridad de que el autor conozca el trabajo de sus antecesores o de creadores de otros países y generaciones, tal vez posteriores a la suya, ¿puede formar parte de esa misma tradición?

La respuesta me remitió a los estudios de Nicholas Mirzoeff sobre cultura visual⁵⁷, postura que se aleja un poco de la tradicional visión semiótica que liga la configuración de símbolos al proceso lingüístico de construcción del lenguaje, y en donde la cultura es considerada un texto susceptible de interpretación. La diferenciación estriba primordialmente en que en los casos prácticos se interpretan signos individuales y específicos y no el sistema en su totalidad. En el asunto que nos atañe habría que pensar en la representación de la melancolía a la que el autor ha estado expuesto; con la vista clara de que nació en 1973, y por tanto, es nativo de medios de comunicación como la televisión y el cine, además de arduo lector de cómic y consumidor de contenidos por medio de internet, lo cual rompe las consabidas barreras de tiempo y espacio a las que anteriormente estaba encadenado el consumo cultural.

Por ello, desde esta perspectiva, toda la producción cultural a la que Sandoval ha tenido acceso a través de los medios de comunicación, incide en su creación, ya sea de forma voluntaria (por identificarse con ellas) o inconsciente (pues ha interiorizado la construcción del discurso), entonces, según Arjun Appadurai (citado por Mirzoeff) se ha establecido:

un nuevo rol de la imaginación en la vida social. Para captar dicho rol necesitamos unir el viejo concepto de las imágenes, especialmente las

⁵⁶ El enmarcado es un concepto acuñado por Mieke Bal en su libro *Conceptos viajeros en las humanidades*, dicho término hace referencia a una forma diferente de agrupar autores con estéticas similares, en vez de utilizar la contextualización cronotópica, se buscan incidencias temáticas y estéticas, lo que permite encontrar coincidencias en autores de latitudes geográficas y épocas diferentes.

⁵⁷ Cfr. Nicholas Mirzoeff, *Una introducción a la cultura visual*, pp. 17-64.

producidas de forma mecánica [...]; la idea de la comunidad imaginada (en el sentido que le daba Anderson), y la idea francesa de lo imaginario, como un paisaje construido de aspiraciones colectivas [...] La imagen, lo imaginado y lo imaginario son términos que nos conducen hacia algo importante y nuevo en los procesos culturales globales: la imaginación como una práctica social⁵⁸.

Con lo anterior en mente, en este apartado procedo a la revisión de la tradición literaria a la cual la obra del sonoro se circunscribe, puesto que utiliza elementos que en el imaginario social se han relacionado con la bilis negra como eje de su producción narrativa, que desde el enfoque planteado por Mirzoeff está íntimamente relacionado con la investigación histórica.

En el siglo XIX se dieron grandes avances tecnológicos como la electricidad o la máquina de vapor, avances científicos y médicos (como la bacteriología y la medicina de laboratorio), lo que llevó a la gestación de importantes corrientes del pensamiento. Debido a lo cual, en contrapuesta a las explicaciones racionales surgió el romanticismo y el fantástico como parte de éste; en nuestro país es el periodo de la conformación de la nación, por lo que dichas corrientes llegaron un poco después de su surgimiento en Europa⁵⁹.

En el alboroto sociopolítico decimonónico se desarrollan diferentes corrientes artísticas y de pensamiento⁶⁰, el romanticismo con orígenes en Alemania (J. Wolfgang Goethe), Inglaterra (Edmond Burke) y Francia (René de Chateaubriand) de 1789 a mediados del siglo XIX; para después expandirse por otras latitudes, en nuestro país a través de traducciones, de la lectura de los románticos españoles y

⁵⁸ *Ibid.*, p. 55.

⁵⁹ En México después de la Independencia se vivió un clima político complicado, a partir de la consumación de ésta pasaron los gobiernos de Anastasio Bustamante (1830-1833, 1837-1839, 1839-1841), Antonio López de Santa Ana (1838-1855), Ignacio Comonfort (1855-1858), Benito Juárez (1858-1872), Sebastián Lerdo de Tejada (1872-1876) y Porfirio Díaz (1877-1911); sin olvidar, por supuesto las intervenciones extranjeras: E.U. en 1847 y Francia en 1838-1839 y 1862, la Guerra de Reforma (1857-1859) y el Imperio de Maximiliano (1864-1867).

⁶⁰ A pesar del clima inestable de México se crearon asociaciones literarias como la Academia de Letrán (1836-1856), en la que se analizaban los problemas del país y las tendencias literarias – primer bastión romántico–, miembros de dicha asociación fueron José María Lacunza, Juan Lacunza, Guillermo Prieto, Joaquín Pesado, Ignacio Ramírez e Ignacio Rodríguez Galván, quienes comenzaron el proceso de fundar una literatura nacional. A ésta le siguieron el Liceo Hidalgo (1850-1851 y 1870-1882) que dio origen al periódico *Renacimiento* dirigido por Ignacio Manuel Altamirano. En estos momentos los políticos solían ser al mismo tiempo literatos, por lo que en esa conformación de literatura propia se tomaban posturas éticas, ya que era importante crear el concepto de nación.

particularmente por la obra del poeta cubano José María Heredia, quien en revistas como *El Iris* y *Miscelánea* dio a conocer la estética romántica. En este movimiento:

el tiempo se concibió en términos de un progreso infinito, en donde el individuo tenía la facultad para decidir y obrar por sí mismo, para modificar sus condiciones y su relación con la naturaleza y la divinidad; se opuso al capitalismo y al autoritarismo; ofreció una visión nostálgica del pasado y difundió el culto a la patria y a la nación; exaltó la libertad individual, el despliegue de la voluntad y la subjetividad, y se dio mayor importancia a las emociones, a la imaginación y a su expresión⁶¹.

Así pues, el Romanticismo en nuestro país coexistió en lo ideológico con el positivismo y el liberalismo y en lo literario con el realismo y el modernismo. La literatura en esa época se difundió principalmente en publicaciones periódicas como *El Siglo Diez y Nueve* (1841-1896), *El Mosaico Mexicano* (1837-1842), *El Monitor Republicano* (1844-1896), entre muchos otros. Los temas abordados por los románticos mexicanos fueron: el amor, la muerte, la historia nacional, la utopía y la venganza; todos plasmados desde la exaltación de los sentimientos y pasiones; dejando de lado la racionalidad anterior; si bien Sandoval no retoma la historia nacional o la utopía, el amor, la muerte y la venganza son motivos ampliamente tratados en su obra. Entonces pues, el ser romántico era una forma no sólo de escribir, también de pensar y de vivir, por lo que muchos autores adscritos a esta corriente, como Manuel Acuña, coherentes con su obra, tuvieron finales trágicos. Cabe recordar que el mal de amores era una causa de la melancolía y pensar reiterativamente en temas como la muerte o la venganza se consideraba también un síntoma de lo que era un padecimiento mental melancólico en esa época.

En el viejo continente, después del romanticismo se exploraron otras visiones estéticas como el realismo y el naturalismo; que dieron cabida a nuevas representaciones de las situaciones sociopolíticas circundantes. Francia, considerada como la cuna de la cultura en ese siglo, pasó por una crisis después de la guerra contra Alemania en 1870, resultado de la cual perdería Alsacia y Lorena; fue la última guerra de Napoleón III, que a su fin, daría paso a la tercera

⁶¹ Dulce María Adame González, "Prólogo", p. 19.

república en dicho país. Aun cuando la Revolución Francesa había puesto en entredicho el carácter divino de la monarquía hubo de pasar poco más de un siglo para que las democracias europeas se instauraran y fortalecieran. Por consiguiente, surge el ánimo de “fin de siglo” que se refiere al hastío y pesimismo de una Francia derrotada en la que la idea de civilización se ponía en duda, idea que era compartida a nivel internacional. Las corrientes más conservadoras en la política veían con nostalgia la grandeza de tiempos mejores ante un torbellino de avances médicos, tecnológicos y económicos que la modernidad trajo consigo.

Así pues, la literatura acorde con los cambios sociales, económicos y científicos del decimonónico, pasó por el naturalismo de Emile Zola con esas minuciosas descripciones que daban énfasis al materialismo como modo de pensamiento y mostraba de la manera más descarnada posible la miseria humana. En respuesta a ese naturalismo, los simbolistas y decadentes encontraban insuficiente dicho materialismo para describir lo que estaba pasando social y culturalmente, necesitaban entrar en la psicología de los personajes. Joris Karl Huysmans publica *A contrapelo* (1884) la historia de Jean Floressas Des Esseintes⁶², un noble hastiado del mundo moderno que al probar toda clase de diversiones y perversiones queda igual de aburrido, esta obra marcó el paso de lo material a la psicología y de la biología al drama oscuro.

Se puede notar que ante las esperanzas positivistas depositadas en la ciencia y la tecnología aparece el tedio y el pesimismo en personajes que cuestionan y afrontan su tiempo con actitud crítica, y haciendo uso de los mismos avances científicos del momento, adoptan una postura pesimista y oscura, como los personajes del sonoreño, cuya perfilación trataré en el capítulo 3. La obra de Huysmans fue emulada por varios escritores de la época: el francés Jean Lorraine (*El señor de Phocas*, 1901), el español Antonio de Hoyos y Vinent (*Cuestion de ambiente*, 1903) y el colombiano José Asunción Silva (*De sobremesa*, 1896 publicada de manera póstuma). Como puede verse:

⁶² Este personaje hace constantes alusiones a la obra de De Quincey *Confesiones de un opiónamo inglés* (1822) y *El asesinato como una de las bellas artes* (1821), este autor fue de los más importantes para los autores decadentes por su crítica a las costumbres con palabras contundentes. Baudelaire se inspiró en el libro de 1822 para escribir los *Paraísos artificiales*.

la corriente literaria decadente tuvo un pronto desenlace. Refleja la condición de escritores insertos en medio de dos tiempos; sobrevivientes mientras la tradición duró. Entre un viejo régimen –los imperios para Europa, el porfirismo para el caso nacional– y el naciente orden social y cultural– reflejado por los estados-nación en el viejo continente y por la Revolución en México⁶³.

En México, el modernismo surgió como reacción a los excesos del romanticismo, en las últimas dos décadas del siglo XIX acorde a movimientos europeos posrománticos como el parnasianismo y el simbolismo que renovaron el ideario poético, los modos de expresión y la técnica del verso; los simbolistas se inclinaron hacia lo nuevo, lo raro y lo extravagante, se les llamó decadentes por tratar asuntos extraños y por la falta de sutileza en la expresión, el símbolo que se empleaba se evocaba o se intuía, es decir, que se apoyaba en una correspondencia: objeto-idea-evocación.

El modernismo representaba una nueva sensibilidad, que se originaba en lo que Manuel Díaz Rodríguez llamó “la violencia de vida de nuestra alma contemporánea, ansiosa y compleja”. Dentro de la complejidad de esa alma inquieta predominaba la angustia de vivir, ese estado morboso mezcla de duda y desencanto, y a veces de hastío que podemos considerar como característico del siglo XIX, aunque sus antecedentes se remontan al *Werther* (1775) de Goethe, punto de partida de esa crisis espiritual que ya en la centuria decimonona recibió el nombre de *mal del siglo*⁶⁴.

Parte de este movimiento de finales del siglo XIX y principios del XX es el grupo autodenominado los decadentes “un grupo de creadores que buscaban el refinamiento estético y las experiencias suprasensibles como resultado del hastío, la duda, el desencanto, y la pérdida de ideales a consecuencia de los preceptos que trató de imponerles la civilización moderna fundada en la ciencia positivista y en el racionalismo”⁶⁵, agrupados en torno a la *Revista Moderna*, entre los que destacan José Juan Tablada, Alberto Leduc, Bernardo Couto, Jesús E. Valenzuela, Efrén Rebolledo, Ciro B. Ceballos, Rubén M. Campos, Jesús Urueta, Amado Nervo y Balvino Dávalos. A excepción de Valenzuela que tenía 42 años, los demás tenían menos de treinta cuando se constituyeron como grupo: “todos

⁶³ José Mariano Leyva, *Perversos y pesimistas...*, p. 35.

⁶⁴ Max Enriquez Ureña, *Breve historia del modernismo*, p. 17.

⁶⁵ Blanca Estela Treviño, “Prólogo, p. 17.

tenían una imperdonable juventud al momento de encomiarse a la corriente y varios pertenecían a una clase social más o menos desahogada. Sin embargo, el grupo tiene una afinidad cardinal: las lecturas que realizaban al mismo tiempo”⁶⁶.

Los decadentes mexicanos eran fervientes seguidores de la cultura francesa, por lo que realizaban traducciones y, en general, seguían a los escritores galos, sin olvidar a Edgar Allan Poe que tuvo gran aceptación entre los simbolistas. Al igual que los románticos, para los decadentes su vida siguió su visión literaria, sus trabajos en los periódicos, les permitieron llevar vidas disipadas dadas al consumo de estupefacientes y al alcohol, entre la bohemia y el dandismo; algunos como Bernardo Couto murieron jóvenes a causa de sus excesos. Así pues, a pesar de sus vidas disipadas escribieron sus críticas a la civilización, la cultura, la religión y la ideología, desde su búsqueda estética y su postura de artistas:

los temas que cautivaron a los escritores del decadentismo mexicano: el amor, la vida, la muerte, el horror, la violencia, la enfermedad, el crimen, la venganza, el asesinato, la búsqueda de los paraísos artificiales [...] la situación del artista frente al materialismo burgués y, de manera preponderante, un elemento distintivo del imaginario decadente constituido por la triada *femme fragile*, *femme fatale* y *el héroe melancólico*, personajes que actúan entre sí y revelan las angustias existenciales del hombre y, en particular, del artista, a consecuencia de las transformaciones en los distintos órdenes de la vida que trajo consigo la modernidad⁶⁷.

De esas temáticas recurrentes quiero hacer hincapié en aquéllas que fueron tratadas con aires melancólicos y, por tanto, son antecesoras de la estética melancólica de Sandoval⁶⁸. Para empezar, la “mujer frágil” que es tipificada como

⁶⁶ José Mariano Leyva, *op. cit.*, p. 71.

⁶⁷ Blanca Estela Treviño, *op. cit.*, p. 20.

⁶⁸ La androginia también fue un tema tratado por los decadentes mexicanos retomado a partir de obras como *Serafita* (1834) de Balzac y *Madmoiselle de Maupin* (1835), de Gautier; si bien, en la obra de Sandoval, aparecen personajes masculinos feminizados en su apariencia física (como Seck y quizá Polo), en la narrativa de sus obras dicha característica no provoca ningún tipo de ambigüedad genérica de los personajes, pareciera más atender a formas gráficas que permiten empatía con lectores jóvenes en la actualidad. Aunque no descarto que estas representaciones provengan de los movimientos artísticos decimonónicos (incluso de la mitología griega), pues como señala José Ricardo Chaves: “El fin del siglo XIX fue época de dandis y bohemios, que en términos de doctrinas estéticas aparecían como decadentes y simbolistas, si eran europeos, o modernistas, si eran latinoamericanos. Por allí fluyó el imaginario andrógino, a veces leído desde una homosexualidad latente que recurrió al subterfugio de feminizar lo masculino para justificar su atracción por éste. El resultado fue esa pléyade de jóvenes más feminoides que afeminados que recorre las páginas de la literatura de época, resultado de una efebización andrógina. Claro, era un siglo que está consolidando una nueva categoría: el adolescente (Neubauer, 1993)...”, “De

virginal, pálida, inofensiva –como Mila (*Mil tormentas*) o Lisa (*Watersnakes*)– y “el héroe melancólico” neurótico y extremadamente sensible –como Seck (*Nocturno*)-. Las descripciones de estos personajes ayudaron a crear las imágenes mentales en el ideario colectivo que a la fecha son reconocibles. Veamos unos ejemplos literarios para ilustrar este punto.

En “¡Maddona Mía!” Carlos Díaz Dufoo perfila a la mujer idealizada por el protagonista, Ernesto, como esta mujer frágil, virginal: “surgía la blanca figura, la pálida silueta, casta y suave, rodeada en esa gracia mística, en su belleza frágil y como soñada”⁶⁹. Aunque en este caso, la chica sea el señuelo para un fraude, es descrita con un encanto onírico, un narrador en tercera persona explicará el embelesamiento del protagonista y la amargura de su desengaño amoroso.

Alberto Leduc en “Su sombra” describe al protagonista como un ser triste y pensativo que recuerda momentos que se han ido, un pasado con aventuras amorosas: “A Luis, como a muchos Quijotes sensitivos que se acercan a los treinta sin esposa y sin fortuna, le gustaba durante las largas horas de tedio (que abundan en la existencia de los solteros pobres), revivir y reavivar sus sensaciones muertas”⁷⁰. Preámbulo de un relato fantástico en el que este protagonista melancólico tiene una aventura amorosa con el fantasma de una mujer rubia de la que alguna vez estuvo enamorado.

Por último, es importante observar las descripciones de los ambientes, herederos de lo gótico nos llevan a los lugares oscuros y agrestes, que muy bien ejemplifica este segmento de “Oremus” de José E. Valenzuela:

El mundo es *horroroso*. Las montañas rebajan lentamente sus altas cumbres para rellenar los hondos valles con los fragmentos disgregados de sus rocas, rotas por el frío y arrastradas por las lluvias [...] El Universo es horroroso. El infinito es *negro*. Los soles lanzan de su seno, quemándose en su propio fuego, luz que al atravesar el vacío eterno, imposible de producirse en la tierra, es oscura porque desaparece...⁷¹

andróginos o ginandros”, en *Gótico imaginario. Ensayos sobre androginia y esoterismo en literatura*, p. 14.

⁶⁹ Carlos Díaz Dufoo, “¡Maddona mía!”, p. 70.

⁷⁰ Alberto Leduc, “Su sombra”, p. 91.

⁷¹ José E. Valenzuela, “Oremus”, p. 43.

Si bien las temáticas tratadas por los decadentes son mucho más amplias, creo que los segmentos aquí presentados dan cuenta clara de los aportes de este grupo en la construcción literaria de la melancolía en nuestro país en el plano descriptivo, que también pasó al iconográfico como se verá en el siguiente apartado; aunque, por supuesto, no se pueden dejar de lado en ese periodo histórico las constantes críticas a la sociedad que dieron paso al humor negro y a la ironía de autores como Julio Torri, esa risa amarga similar a la de Demócrito.

1.3 El sol negro en imágenes⁷²

Este apartado no pretende ser una muestra exhaustiva de la iconografía melancólica, pero es de gran importancia para este estudio trazar directrices que unan las imágenes actuales de la melancolía con la tradición pictórica, con esto en definitiva no quiero afirmar que Tony Sandoval conoce las obras y artistas que en este apartado se muestran, pero estos ejemplos evidencian cómo a través de los siglos las formas de representación han organizado y conjuntado un grupo de signos que en nuestros días asociamos con el concepto de melancolía, y que, por tanto, aparecen en la narrativa gráfica del sonoreense.

La representación más conocida del melancólico es el grabado *Melancolía I*⁷³ de Durero de 1514 (Ilustración 1.1). Imagen a partir de la cual la cultura visual de Occidente:

[...] construyó una imagen de los melancólicos que conjuga sentimientos de tristeza, abatimiento corporal y gestos de reflexión. Configurada a partir de la figura humana en posición sedente, que con una mano sostiene su cabeza desfalleciente, la representación de la melancolía se consolidó como un motivo artístico que condensa distintos estados anímicos y ha sido una vía para dotar de gran emotividad psíquica las obras⁷⁴.

⁷² Tuve la gran fortuna de que mientras realizaba esta investigación, el MUNAL presentara la exposición *Melancolía*, que reunió obras mexicanas cuyo tema era justamente las diferentes representaciones de la bilis negra. Ya que la curaduría presentó obras desde el arte novohispano hasta nuestros días, retomé para esta sección algunas obras del catálogo de esa exposición en las que encontré confluencia cromática, estilística o conceptual con la representación actual de la melancolía.

⁷³ Es uno de los tres grabados de la serie *Estampas Maestras*, las otras dos obras son: *El caballero, la muerte y el diablo* y *San Jerónimo en su gabinete*.

⁷⁴ Abraham Villavicencio García, "Melancolía" p. 17.

Esta imagen ha sido muy estudiada⁷⁵, yo quiero hacer hincapié únicamente en un par de elementos que aparecen y que de alguna forma se han vuelto parte de las imágenes con las que se representa la atrabilis⁷⁶.



Ilustración 1.1. Melancolía 1. Durero, 1514.

⁷⁵ Para un conocimiento más detallado y extenso sobre este grabado véase Klibansky, Panofsky y Saxl, op.cit., pp. 279-354. Para una contextualización a partir del autor véase Erwin Panofsky, *Vida y Arte de Alberto Durero*, Madrid, Alianza, 1995.

⁷⁶ Este apartado no es exhaustivo para no desviar el curso de la investigación y porque no es de mi interés apoyar o debatir interpretaciones anteriores, toda vez que dichas interpretaciones corresponde a momentos de análisis específicos y lo más pertinente parece ser tomar en cuenta la “distancia histórica”, sobre ese término y su ejemplificación específica en este grabado véase Keith Moxey, *El tiempo de lo visual. La imagen en la historia*, pp. 205-249.

Del lado superior izquierdo tenemos el mar que si bien para muchos ha sido símbolo de peligro es un mar en calma, arriba de éste aparece un arcoíris y un cometa que destella, un telón bello al que la representación del ángel de la melancolía no observa, su mirada va hacia el letrero que titula el grabado “Melancolía”. Es un murciélago quien sostiene el título, de acuerdo con el *Diccionario de los Símbolos* de Jean Chevalier: “En la iconografía del Renacimiento [...] el murciélago, único ser volador que posee mamas, simbolizaba a la mujer fecunda. Se lo veía junto a Artemisa, la diosa de numerosas mamas que, aun siendo virgen o más bien en razón de tal cualidad, protegía el nacimiento y el crecimiento”⁷⁷. Ya que en su momento de creación se relacionaba el carácter melancólico con el genio creador, este elemento podría hablar de la fecundidad del acto de creación. En dicho diccionario también se menciona otro significado relevante: “En las tradiciones alquímicas, la ambigüedad de semejante naturaleza híbrida, la rata pájaro, explica la ambivalencia de sus símbolos: el murciélago representa el andrógino, el dragón alado y los demonios. Sus alas serían las de los habitantes del infierno”⁷⁸. La androginia y la ambigüedad que ésta representa, fue utilizada por escritores decadentes y algunos personajes de Sandoval tienen apariencia con género indefinido, aunque se establece desde la historia si son hombres o mujeres, su representación gráfica no es del todo clara.

El ángel de Durero absorto en su introspección, tiene a los pies una serie de instrumentos propios del trabajo: clavos, un serrucho, etc. (en su momento de producción la pereza se asociaba a la bilis negra como mencioné con anterioridad). En su regazo tiene un cuaderno y en la mano un compás en una posición en la que claramente no está siendo utilizado. Los elementos que aparecen en la construcción de la esquina superior derecha como la balanza, el reloj de arena y la campana, están relacionados con aflicciones de los hijos de Saturno, la justicia, el tiempo y la religión.

Ahora bien, podemos ver en este cuadro de Cristóbal de Villalpando (Ilustración 1.2), pintor barroco mexicano, la postura del ángel que es icónica de los

⁷⁷ Jean Chevalier, *Diccionario de los símbolos*, p. 737.

⁷⁸ *Ibidem*.



Ilustración 1.2. El señor de la meditación, Cristóbal de Villalpando, último tercio del Siglo XVII. (Detalle)

melancólicos, pero otros atributos en su actitud fueron mucho más reproducidos, como la sensación de tristeza, las miradas perdidas, los rostros pálidos e inexpresivos, las cabezas ligeramente agachadas o de plano viendo hacia el suelo, posturas desgarradas o ligeramente encorvadas, con los hombros caídos. En la imagen resalta el ángel del lado izquierdo, ataviado de rojo, aunque tiene la cabeza

inclinada y una expresión triste en el rostro, su mirada no se dirige al suelo como la del resto de los personajes del cuadro, éste observa directamente al espectador, lo hace partícipe de la escena, característica que se explotará mucho más en el siglo XIX.



Ilustración 1.3. Nocturno, p. 16

En consecuencia, en la ilustración 1.3 se reconocen algunos rasgos de la representación del melancólico arriba comentada. En esta viñeta, Sandoval muestra al muchacho, con rostro inexpresivo, con la cabeza ligeramente agachada, la postura desgarrada, y el aire triste provocado por la forma de las cejas, las comisuras de la boca apuntando hacia abajo. A pesar de estar

en un mercado, rodeado de gente, tiene una actitud de ensimismamiento, sin hacer contacto visual con el entorno; es pues, una actualización de esa imagen del melancólico. Aun cuando en esta ilustración no hay ningún personaje que rompa la cuarta pared (como en el caso del ángel de Villalpando), el entorno familiar

evoca, en el espectador, el recuerdo de una escena similar o hasta de una experiencia de la misma índole.



Ilustración 1.4. Lo que encontré en la playa, Manuel González Serrano, ca. 1943-1944

enfermos y deteriorados (Ilustración 1.4); el conflicto con uno mismo, con rostros angustiados o aterrados, con gestos dolientes con clara desesperación; el mal de



Ilustración 1.5. Nocturno. p. 70

Además de la personificación del melancólico o representación de su temperamento, las temáticas referentes a la bilis negra también han sido ampliamente representadas, la muerte con diferentes formas como el uso de cráneos o esqueletos; la soledad, con paisajes desolados; el paso del tiempo que todo destruye, con ruinas o cuerpos

amor, etc. son parte de la iconografía relacionada con la atrabilis.

En la ilustración 1.5 se puede ver una viñeta de *Nocturno*, los personajes que aparecen tienen apariencia cadavérica, son esqueletos vivos. El personaje inferior se encuentra postrado, desangrándose, la imagen alude tanto al sufrimiento como a la muerte. Incluso, entre las ilustraciones 1.4 y 1.5 se encuentra una similitud en los colores utilizados.

En el siglo XIX, en México, en las hojas volantes se representaban los cambios que la sociedad estaba experimentando, como ya se dijo, la conformación del concepto de nación y los embistes de la transformación a la modernidad, es entonces que la *Gaceta Callejera* de Venegas Arroyo ve la luz y los grabados de José Guadalupe Posada pasarían de mano en mano; quien fue, según Diego Rivera: “intérprete del dolor, la alegría y las aspiraciones del pueblo mexicano”⁷⁹. Aun cuando a Posada se le identifica más con la gráfica popular que con una corriente pictórica o de pensamiento, las calaveras (Ilustración 1.6) y catrinas que realizó son parte de la iconografía nacional de mediados del siglo XIX hasta su muerte en 1913, mismas que han sido retomadas en las últimas fechas y es común encontrarlas en playeras, o en disfraces de día de muertos. A pesar de esto, esas imágenes populares siempre aparecen de fiesta, son calaveras felices, que unen la muerte y sus implicaciones con un estado de algarabía un poco alejado del sentido melancólico.



Ésta es la de don Quijote, la primera, la sin par, la gigante calavera

Ilustración 1.6. Don Quijote, José Guadalupe Posada, s/f.

No menos importante que Posada, es Julio Ruelas, del grupo de decadentes e ilustrador de la *Revista Moderna*, a decir de Teresa del Conde: “Ruelas taciturno, solitario, irónico, prototipo de la bilis negra”⁸⁰. Además de representar en sí mismo

⁷⁹ Agustín Sánchez González, *José Guadalupe Posada. Un artista en blanco y negro*, p. 21.

⁸⁰ Teresa del Conde, “El genial ilustrador de la *Revista Moderna*”, p. 85.



Ilustración 1.7, La esperanza, Julio Ruelas, 1902.

caen en la base confundándose con la sangre, sus piernas están envueltas en una especie de red, es una esperanza sacrificada.

En la pintura del siglo XX artistas renombrados como Roberto Montenegro, Saturnino Herrán, Rufino Tamayo y Cordelia Urrueta, entre muchos más, dedicaron parte de su creación a temáticas melancólicas, a diferencia de los artistas de finales del XIX que vivían un tiempo melancólico (ese mal de fin de siglo), los pintores del siglo pasado compartían esos momentos de reflexión y tristeza propios de los hijos de Saturno.

En ese mismo siglo, la imagen estática dio paso a la imagen dinámica, por lo que el concepto de melancolía desarrollado por tantos siglos, aparece reflejado en el cine y la televisión. Ya sea haciendo uso de las temáticas abordadas como los dramas de amor, la muerte, las ruinas, la desolación, los ambientes oscuros y lúgubres, autores como Orson Wells (*Los magníficos Amberson*, 1942), Lars Von Trier (*Melancolía*, 2011) o Tim Burton (*El extraño mundo de Jack*, 1993) han explotado esta estética con resultados memorables; al igual que directores mexicanos como Roberto Gavaldón (*En la palma de tu mano*, 1951), Fernando Méndez (*Ladrón de cadáveres*, 1957) o Amat Escalante (*La región salvaje*, 2016). Es pertinente decir que las temáticas y motivos visuales relacionadas con la bilis negra han permeado las diferentes expresiones culturales; por lo que es

el prototipo del melancólico, en su obra abundan los personajes míticos, los ahorcados y las damiselas torturadas. Como puede verse en la ilustración 1.7, la mujer en posición convulsa está atravesada por un ancla, sus largos cabellos ondulantes

prácticamente imposible no tener contacto con alguna de sus formas de representación.

1.4 La melancolía según Tony Sandoval

Ante un término tan complejo, cuya génesis es muy antigua y que, por tanto, ha modificado su significado en diferentes momentos históricos, resulta importante aclarar no sólo la concepción que se tiene en la actualidad, sino específicamente cómo se entiende en el terreno artístico.

A decir de Tony Sandoval la melancolía es:

el sentimiento agridulce que nos gusta y que nos tortura. Siento que es como algo incompleto, bueno, esto es en mis propias palabras, cuando pienso en melancolía es un sentimiento de estar incompleto, no de vacío, porque no es eso; es como estar atrapado en un sitio, en una atmósfera en donde sopla, por un lado, aire caliente y, por el otro, aire frío, algo así, es ambigüedad⁸¹.

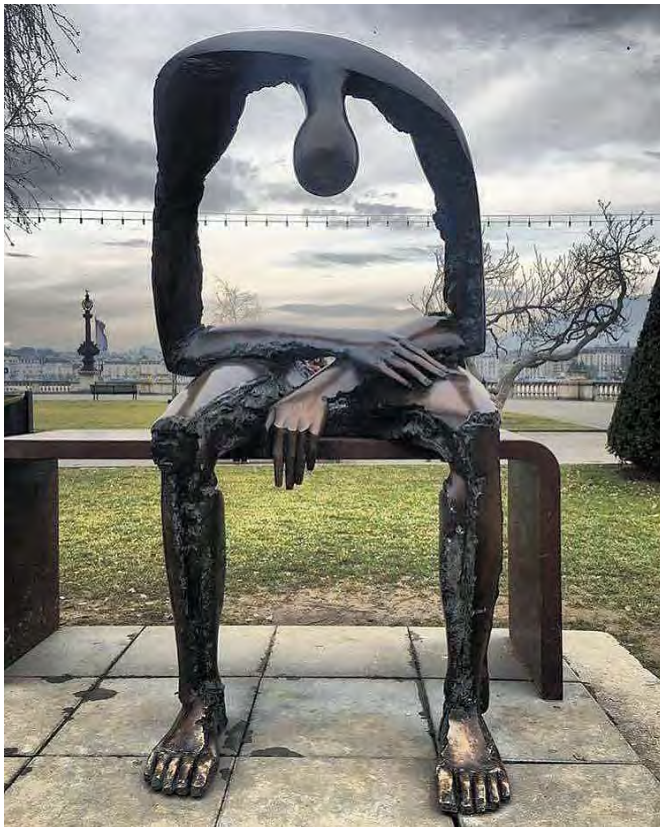


Ilustración 1.8. *Mélancholie*, Albert György (2012, bronce)

La definición del sonorenses me recordó una imagen que circuló en Facebook hace unos meses (Ilustración 1.8), es la fotografía de una escultura del artista rumano Albert György, que se encuentra en la Rotonde du Mont-Blanc, en Ginebra; la posición de esa figura antropomorfa, sentado, desgarrado, agachado, pero a diferencia de la imagen clásica que ve hacia al piso o hacia la nada, ésta observa hacia sí mismo, aunque al no haber material en el torzo la mirada atraviesa el cuerpo. Es una pose de ensimismamiento que lleva al vacío de sí.

⁸¹ Nadia Vázquez, “Entrevista a Tony Sandoval”, Inédita, 6 de mayo de 2018.

En la definición de Sandoval no aparece la tristeza, pero esa tortura de la que habla en su obra va unida al dolor de los personajes, al sufrimiento. Por un lado, pervive ese halo negativo que acompaña el concepto desde el medioevo, pero por otro, aparece la idea de “gusto”, es decir, en ese sentimiento también puede haber goce. La concepción del autor no tiene un sentido ético ni moral, no es pues, una elección al estilo griego –como mencioné anteriormente, la salud en la cultura grecoromana era una decisión del individuo, éste debía llevar una vida equilibrada: dieta adecuada, actividad física, reflexión sobre sus acciones, etc.–, no obstante, en la concepción de Sandoval, se vislumbra un carácter reflexivo, en esa sensación de carencia de algo y de ambigüedad.

Por ahora, ahondaré en el “sentimiento de estar incompleto”, esa sensación de que algo falta, puede considerarse como una pérdida:

La pérdida del objeto amado produce la cólera del sujeto contra sí mismo. Según la conocida interpretación de Freud, ésta es la clave de la melancolía. La interpretación de Freud se opone radicalmente a la tradición que, de manera clara desde el Renacimiento, asocia la tristeza ocasionada por la pérdida del objeto deseado con la invención del sujeto melancólico que busca en su sufrimiento el impulso necesario para la creación artística⁸².

Esa pérdida simbólica que bien puede ser de una persona o un bien material, también puede ser de un ideal. Si partimos de la idea preconcebida de que se nace libre y conforme se establecen los lazos sociales esa libertad es mediada para la convivencia armónica, la vida, como señala Freud, es una sucesión de pérdidas. Lo cual me lleva a la idea siguiente del sonoreense: “estar atrapado en un sitio”. Como señala Bartra: “Las melancolías y tristezas son también expresiones del dolor que provoca vivir en un mundo fracturado e incoherente”⁸³, ese mundo cuya lógica se nos escapa, aprisiona y asfixia, por eso sus personajes tienden al ascetismo, se alejan de todo intentando huir de una realidad que les resulta agresiva y hasta insoportable. En la Ilustración 1.9 vemos que la protagonista está sola, en esa postura clásica del melancólico que se vio en el apartado anterior, con la cabeza ligeramente agachada, viendo al suelo, los hombros caídos, está sobre la hierba, con dos árboles secos atrás a su derecha (naturaleza muerta, una

⁸² Roger Bartra, “Los objetos perdidos”, en *La melancolía moderna*, [Versión Kobo] párr. 7.

⁸³ Roger Bartra, “Viaje por un riesgo negro”, *op. cit.*, párr. 1.

de las tantas representaciones de la bilis negra). En ese lugar apartado crea un círculo de protección con piedras a su alrededor.



Ilustración 1.9. *Mil tormentas*, p. 11.

Así pues, ya sea por ser parte de la constitución fisiológica, una enfermedad del alma o una actitud existencial, el significado de la palabra melancolía se ha formado a través de los siglos, al menos en Occidente, como una sutil y desesperanzada añoranza. Hay periodos históricos más propicios para ese sentimiento como las reflexiones de posguerra, los cambios de siglo o los periodos de transición económica o de cambio de paradigmas universales, en general, momentos en los que la realidad discuerda con el pensamiento humano de lo que debería de ser el mundo. Es por eso que en épocas de abundancia económica también aparece con fuerza, porque esos tiempos evidencian los contrastes riqueza-pobreza, vanalidad-humildad, bienestar común-egoísmo, entre otras ideas que Occidente ha formulado como estados de equilibrio deseable para la humanidad.



Ilustración 1.10. *Mil tormentas*, p. 57

Es por eso que los personajes melancólicos aparecen como reflexivos y pensativos, representados en escenas de introspección, analizando situaciones que les resultan incomprensibles, ejemplo de esto aparece en la Ilustración 1.10. La

chica va en un camión de regreso a su casa, después de haber sufrido su primer desengaño amoroso, en el trayecto se toma un momento para pensar sobre una nota que apareció en su bolsa de compras, cierra los ojos en un intento de aislamiento, mira sus manos y después las huele, para quedar en ese pausado movimiento, simplemente pensando. No hay globos que señalen qué pasa por su mente, por lo que el lector tendrá que desentrañar su evidente tristeza.



Ilustración 1.11. *Nocturno*, p. 14.

En las novelas de Sandoval aparecen esas mujeres de apariencia frágil, pálidas y tristes y esos héroes melancólicos, débiles y torturados que los decadentistas describieron, además de los paisajes de naturaleza desbordada y avasalladora que fueron tan importantes para los románticos; el temperamento melancólico en los personajes que, en algunos casos, los lleva a la postración, las recurrencias a la

muerte y sus representaciones (en esqueletos y cadáveres), como puede verse en la ilustración 1.11, en donde el autor utiliza personajes de apariencia cadavérica, muertos vivientes que vagan entre el mundo real y el fantástico.

Debido a cuestiones sociales y económicas, al neoliberalismo, la globalización, la nostalgia perpetua, entre otras cosas, se hace evidente que los modelos económicos actuales provocan circunstancias sociales que distan mucho de crear un mundo equilibrado y feliz, por lo que los individuos, sean artistas o no, desarrollan esa actitud melancólica por pesimismo propio o por quedar inmersos en el espíritu de la época. En cada novela hay atisbos de situaciones sociales que dan cuenta del fracaso de los actuales modelos económicos y sociales.

En *El cadáver* y *el sofá* existe un poblado en el que se construye una parada en donde ni siquiera hay calle, un gasto absurdo de las autoridades, tal vez para

justificar el uso del presupuesto. Esta situación habla de la falta de planeación urbana y de un empleo ilógico de los recursos. En esa misma obra aparece el caso de un chico desaparecido, su cadáver fue abandonado en un terreno baldío, ni siquiera escondido, está a la vista de cualquiera que pase; se supone que la investigación está en curso, pero las autoridades no encuentran el cuerpo; el caso no es resuelto por la policía, sino más bien por el cargo de conciencia de uno de los culpables, quien habrá de confesar. Este hecho muestra las fallas básicas de un sistema de justicia deficiente. Por último, vale la pena mencionar que el vecino del protagonista tiene que migrar a la ciudad para poder trabajar, pues en su pueblo no encuentra trabajo. Las tres situaciones señaladas son asuntos que por cotidianos no causan extrañeza, y hasta pasan desapercibidos para un lector que está acostumbrado a hechos similares en la vida real; pero no por eso pierden su calidad de denuncia.

Circunstancias semejantes aparecen en *Nocturno*. Al protagonista le gusta dar paseos por el campo en busca de hierbas para té, costumbre extraña para el resto de las personas, pues hay tés de sobres; de esta forma el personaje intenta mantener cierta comunión con la naturaleza, ante un mundo cada vez más industrializado. Además, *Nocturno* aparece como un vengador, un justiciero ante la falta de acciones por parte de las autoridades; esta misma inconformidad es mostrada en *El cadáver y el sofá*. Asimismo, en la novela, ante un estado de legalidad poco confiable se plantea que un artículo en la prensa parece la mejor forma de evidenciar la carencia de apoyo por parte de la policía.

En *Mil tormentas* la protagonista es prácticamente obligada por su madrina a buscar trabajo y ser productiva, la insta a dejar de vagar y de jugar (aunque todavía es una niña, a quien apenas le han crecido los pechos), para hacer algo de provecho, ese algo se traduce en ganar dinero como mesera en una cafetería. Estas situaciones son producto de una sociedad que considera la tristeza y la melancolía como un estado indeseable que evita que el individuo se desarrolle conforme al ideal de felicidad; para ser feliz hay que trabajar, ganar dinero y no perder el tiempo sufriendo.

En *Watersnakes* hay un pasaje en donde la protagonista va al mercado, hay mucha gente a su alrededor, ella abraza a una fantasma y platica con ella en medio del tumulto; nadie se da cuenta. Es un guiño que hace evidente la indiferencia de las personas, todas están haciendo compras o platicando, absortas en lo suyo, por lo que una chica actuando de forma extraña pasa completamente inadvertida.

De acuerdo con las situaciones que he comentado, a pesar de que los relatos no son abiertamente críticos ante problemáticas actuales, hay una serie de denuncias en el fondo, que en un hilar fino el lector puede observar: la desconfianza por los sistemas de justicia, mal manejo de recursos por parte del gobierno, falta de empleo que promueve la migración, la idea de que las personas deben ser productivas no importando su situación anímica y el desinterés por los desconocidos; todas son prácticas comunes y actuales. Aunque resulta tan importante lo que aparece en la obra como lo que falta, llama la atención el aire de nostalgia de la realidad presentada, los personajes no cuentan con teléfonos celulares, ni computadoras, por lo que no son aficionados a la tecnología o a las redes sociales; eso nos ubica más que en la actualidad a finales del siglo pasado (en una historia aparece un televisor de cinescopio); es inevitable no observar que los juegos al aire libre y, en general, el contacto con la naturaleza está muy presente. En la conformación de los paisajes urbanos, que aparecen poco, no hay grandes edificios, ni modernos sistemas de transporte; pareciera que hay cierto rechazo a todos esos elementos civilizatorios o que en realidad lo que se consideran grandes problemas sociales, no son estrictamente los generadores de la melancolía contemporánea, aunque tenga cierto grado de injerencia.

La definición de Sandoval de la melancolía se expresa en su obra a través de los motivos gráficos que utiliza (calaveras, cadáveres, paisajes desolados, personajes tristes) señalados en el apartado anterior, pero dichos motivos y su ilustración en general, son tratados con características especiales que enfatizan la sensación de oscuridad y tristeza, estos aspectos corresponden al estilo gráfico. Toda vez que su forma particular de plasmar en imágenes sus ideas es parte constituyente de su estética requiere un análisis más profundo que realizaré en el siguiente apartado.

1.5 Un estilo melancólico

En cuanto al estilo gráfico⁸⁴ de Tony Sandoval, éste se relaciona con el uso mixto de la pintura en acuarela, tinta y la ilustración digital, lo que le permite resaltar el carácter onírico de la narración, especialmente por el uso de la acuarela y el trazo fino. Lo anterior da como resultado que particularmente los paisajes y los personajes fantásticos se perciban como etéreos e inasibles; esto pasa porque en la realidad los colores se perciben saturados y los contornos bien delimitados, el carácter transparente de la acuarela se aleja de esa percepción natural de los objetos reales, por lo que es fácil ubicarlos en una naturaleza sobrenatural.

Hay que mencionar que este tipo de ilustración (de tradición europea) es una parte del sello característico del autor, junto con la deformación de los personajes humanos, que suele dibujar con cabezas ensanchadas, ojos, nariz y boca muy separados y muy pequeños, con cuerpos generalmente muy delgados y pequeños (la proporción es de 5 o 6 cabezas, por lo que hay un cierto grado de distorsión,



Ilustración 1.12. *Nocturno*, p. 93

aunque no demasiado dramática). Otra característica de su estilo es el de los ojos vidriosos y el énfasis en el rojo de la nariz, que crea el efecto de tristeza en los personajes, a tal grado que en muchas ocasiones dan la impresión de estar a punto del llanto (Ilustración 1.12).

Por otra parte, la disposición de las viñetas en la hoja, más que seguir reglas de sintaxis visual, se relaciona con el ritmo narrativo. En este punto, es importante resaltar los bordes irregulares de las viñetas, que representan un signo distintivo que pocos autores utilizan. Para empezar, no se trata de una línea clara (uniforme que crea un contorno). De acuerdo con Daniele Barbieri el uso de la línea

⁸⁴ En ilustración es la mezcla de la técnica y el trazo de un autor, pero también incluye la formación repetitiva de personajes y el uso del color. Es decir, es el conjunto de aspectos que hace que, al ver una imagen, reconozcamos al autor de la misma.

modulada dota de mayor expresividad la figura, es decir, aporta mucha más información (rasgos de profundidad e iluminación, indicios de textura o relleno)⁸⁵, por tanto, no es un elemento elegido al azar, sino que contiene en sí mismo toda una significación. Por ejemplo, el cuadro con línea uniforme crea callejones claros como calles, mientras que el de línea modulada es más orgánico y compone callejuelas o brechas, caminos irregulares y hasta discontinuos; así lo describe McCloud: “El alma del cómic reside en el espacio entre las viñetas...! ¡...Que es donde la imaginación del lector da vida a las imágenes fijas!”⁸⁶.

Estas divisiones entre las viñetas son los lugares donde el lector se volverá activo, donde hará uso de la imaginación para completar significados. Entonces, en la obra de Sandoval las viñetas pueden aparecer con callejones o sin ellos, con línea limítrofe irregular o sin ella, ocupar toda la página o aparecer como una ventana pequeña al centro de la hoja en blanco. Esta variedad en la forma de los cuadros le proporciona dinamismo a la historia y está relacionada a cada momento narrativo, por lo que –como veremos más adelante– incidirá directamente en el ritmo narrativo. He aquí cuatro ejemplificaciones del modo en que el autor sonoreense utiliza este recurso. En la ilustración 1.13 las viñetas están divididas por líneas negras moduladas, por lo que no hay ríos blancos en la página, esto hace que el ritmo de lectura sea más cadente, la secuencia de acciones parece natural. En la ilustración 1.14 tenemos una viñeta del tamaño de la página sin bordes, este *layout* hace hincapié en un momento específico de la narración, es decir, resalta la importancia del mismo, pues el lector se tomará más tiempo en apreciar los detalles. A diferencia de la Ilustración 1.15 donde sólo hay una viñeta, pero está enmarcada en una especie de ventana. En el último ejemplo (Ilustración 1.16), nuevamente aparecen una serie de viñetas, pero esta vez están divididas por callejones blancos, las acciones son independientes aunque forman parte de un solo hecho.

⁸⁵ Cfr. Daniele Barbieri, *Los lenguajes del cómic*, pp. 26-34.

⁸⁶ Scott McCloud, *Reinventar el cómic*, p. 1.



Ilustración 1.13. *Nocturno*, p. 63



Ilustración 1.14. *Watersnakes*, p. 86

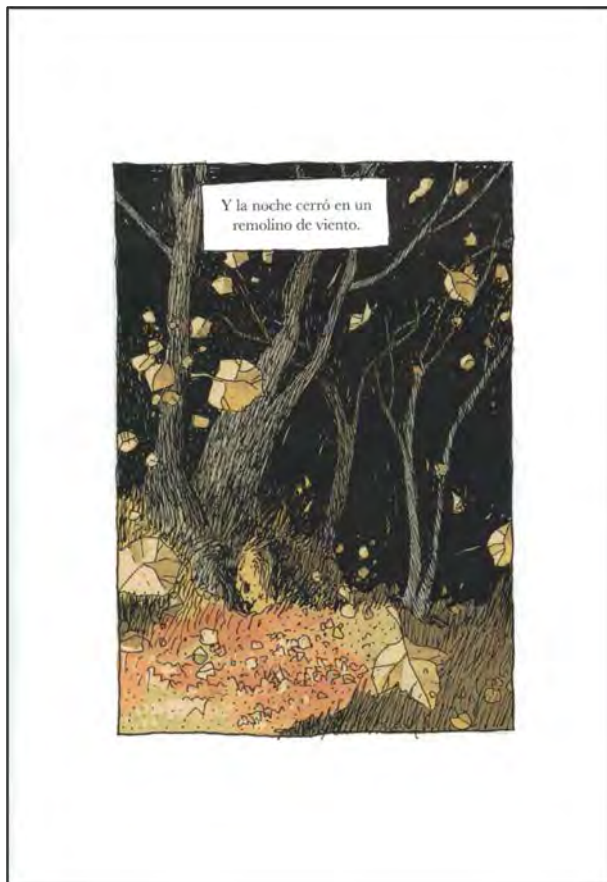


Ilustración 1.15. *Nocturno*, p. 33



Ilustración 1.16. *Watersnakes*, p. 73

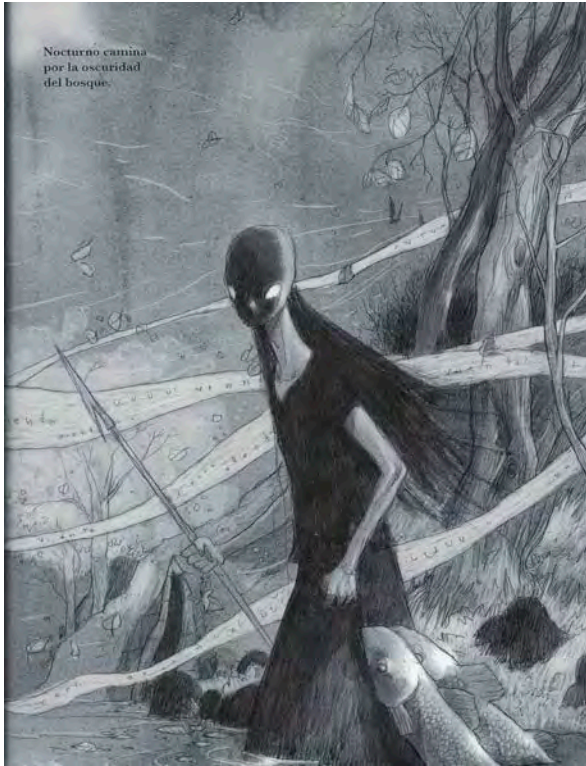


Ilustración 1.17. *Nocturno*, p. 1



Ilustración 1.18. *Nocturno*, p. 23.

casa de su tío (Ilustración 1.18), después de que huye, el resto del relato es a colores.

El color, siguiente aspecto al que se debe poner atención, es un elemento que sólo puede analizarse en contexto, es decir, en su relación con otros colores y ligado a la forma. Pero no hay que olvidar que la asociación con determinados sentimientos o valores son constructos socioculturales. En este sentido, las imágenes en blanco y negro suelen remitir a recuerdos o tiempo pasado, esto está directamente relacionado con avances tecnológicos; por ejemplo, en la fotografía, el cine o la televisión primero se desarrollaron las versiones monocromáticas antes de llegar a las versiones a todo color. El negro también es el color más relacionado con la muerte en Occidente y por ello suele evocar sentimientos de tristeza. En el caso de *Nocturno* el autor utiliza la escala de grises en dos momentos específicos, el primero cuando el personaje principal se encuentra en la otredad (Ilustración 1.17) lo cual ocurre en dos ocasiones. El segundo en la introducción de la historia cuando el protagonista pasa por un periodo de depresión intensa en

Otro aspecto importante a considerar sobre el color es la luminosidad: el uso de tonos ocres, naranjas, amarillos y verdes pálidos es una forma de apagar la luz, porque los colores que generalmente evocan vida y alegría revierten el significado al ser oscurecidos o diluidos (poco saturados). Así pues, pueden representar ambientes apacibles que van muriendo y, generalmente, se corresponden con los colores del otoño, que como se vio en la parte histórica de este capítulo, es la estación de la bilis negra.



Ilustración 1.19. *Nocturno*, p. 91

El color, entonces, es un elemento muy importante en la obra del sonoreense, no sólo porque presenta una continuidad en la gama cromática de sus obras, sino porque es una herramienta narrativa. Particularmente quiero referirme a *Nocturno*. En esta novela el autor utiliza la escala de grises para evocar recuerdos y momentos en los que el personaje se encuentra en un mundo fantástico, los segmentos a todo color corresponden a episodios reales y las ensoñaciones se muestran en tonalidades verdes o sepias, como se ejemplifica en la ilustración 1.19.

Aunque también se puede apreciar que en páginas oscuras el autor decide utilizar un color luminoso a manera de acento visual, como muestran las ilustraciones 1.20 y 1.21. En la primera, el cabello rojo destaca en la página y se logra un efecto de antítesis en diagonal con el cabello negro del personaje de la viñeta de la esquina interior derecha, En la segunda figura, predomina el verde, por lo que la cabellera rubia y la blusa naranja pálido junto con el saco de la chica resaltan, se deduce que en esa escena el personaje principal tiene toda su atención puesta en la chica. En la cuarta viñeta de esa página la calavera en la playera del muchacho



Ilustración 1.20. *Nocturno*, p. 37

se torna amarilla, como un contagio en el pecho del personaje de la luminosidad de ella; en el último cuadro vemos que cuando la chica toca el brazo de él se provoca un efecto similar a un choque eléctrico, que el amarillo dota de impacto.

En estos ejemplos también se observa que las sombras son muy marcadas, resaltan los rasgos de los personajes, por lo que las facciones o los gestos de sus rostros son más notorios, se vuelven más dramáticos. Así pues, en episodios oscuros o tendientes a



Ilustración 1.21. *Nocturno*, p. 55

la monocromía, estos destellos de luminosidad, creados a partir de elementos coloridos enfatizan las atmósferas lúgubres (Ilustración 1.20) o refuerzan sensaciones o sentimientos (Ilustración 1.21).

Así pues, como se ha mostrado en este capítulo, la construcción de lo que entendemos por melancolía, se ha conformado desde la antigüedad; actualmente, de forma coloquial, está bastante desligada de los desórdenes psiquiátricos; la tendencia reflexiva o sólo la tristeza desesperanzadora, cobra ecos en todas las formas culturales, de ahí

que muchos creadores a la luz del sol negro tengan propuestas similares o compatibles en sus obras. Por tanto, resulta por demás lógico que en el estilo del sonoreense haya incidencias de la oscuridad de Neil Gaiman (a decir de Sandoval, de ahí provienen sus calaveras⁸⁷) o el estilo filosófico de Patricio Betteo (cuyos personajes de *Gris a través de los otoños* presentan similitudes físicas), la crítica social de Edgar Clement (a quien conoció hace mucho en el desaparecido Taller del perro), o el colorido apacible y trazo suave de Miguelanxo Prado⁸⁸ (con quien comparte el gusto por las metáforas marinas), de la misma forma que es entendible que su obra haya encontrado lectores en muchos países que se sienten identificados con ese universo fantástico donde la razón descansa en la pálida alegría de la desesperanza y, como él señala, encuentran relación con la estética lovecraftiana.

Una vez explicados los antecedentes históricos del concepto de melancolía desde los griegos hasta nuestros días, en una breve revisión de su relación con la medicina, la psicología, la psiquiatría y la filosofía, puede verse que las reflexiones de las que la melancolía ha sido objeto han dado como resultado una serie de temas literarios. Además, a partir de una somera muestra de los motivos pictóricos que han conformado los símbolos gráficos que se relacionan con la atrabilis (calaveras, cadáveres, cuerpos enfermos o putrefactos, lugares desolados, atmósferas oscuras, personajes tristes y deprimidos, etc.), que a manera de resumen gráfico se muestra en la Ilustración 1.22, aunada a la revisión de los antecedentes literarios en nuestro país: el romanticismo y el decadentismo; este

⁸⁷ Supongo que se refiere a Dave McKean, ilustrador y portadista de muchas obras de Gaiman, ya que Gaiman es escritor y guionista, su empatía debe ser con las historias oscuras.

⁸⁸ En la entrevista que realicé al autor el 6 de mayo en la Conque 2018, en Querétaro, le pregunté más que sobre sus influencias, sobre aquellos autores con los que se sentía identificado y cuya estética de alguna forma había incidido en su obra, mencionó algunos de ellos. Le encanta el “twist cuántico” de Miguelanxo, con quien ha tenido oportunidad de platicar sobre su obra, hay autores a quienes ve más que a su familia por los eventos a los que asisten, como Skottie Young o Kim Jung Gi o Chubasco (a los mexicanos los encuentra generalmente en la ComicCon de San Diego), él define el mundo autoril del cómic como una familia, no un mundo de grandes estrellas inalcanzables. En el momento de la entrevista era aficionado a algunos mangakas como Tasuku Karasuma (*No gangs life*) o Inio Asano (*Buenas noches Punpun*). El animador salvadoreño Simón Varela o los ilustradores argentinos Lucas Varela y Oscar Chichone. Aunque su principal influencia literaria fue García Márquez (*Cien años de soledad*), cuando vivió en El Salvador sintió que era Macondo y decidió que lo que quería hacer era realismo mágico.



Ilustración 1.22. *Epidemia de Melancolía, snp.*

primero, como se mencionó, muestra una “oposición a toda concepción que intente representar la realidad con alguna forma susceptible de ser analizada registrada, comprendida, comunicada a otros, y tratada, en algún otro respecto, científicamente”⁸⁹. El segundo retomó del primero la construcción de personajes: la mujer fatal, la mujer frágil y el héroe melancólico.

Así que además de los elementos oscuros, en el siguiente capítulo están presentadas las explicaciones sobrenaturales desde el análisis al que esta disertación me ha conducido.

⁸⁹ Isaiah Berlin, *Las raíces del romanticismo*, p. 178.

CAPÍTULO 2

Entre monstruos y secretos. Una mirada al universo fantástico de Tony Sandoval

Una vez revisada la forma en que el concepto de melancolía se ha construido socialmente y realizado el análisis de los elementos visuales y temáticas que se asocian con la bilis negra en la obra de Tony Sandoval, en este segundo capítulo examino las constantes estilísticas tanto gráficas como narrativas dentro de cuatro novelas del escritor: *El cadáver y el sofá*, *Nocturno*, *Watersnakes* y *Mil tormentas*. Dichas constantes conforman un grupo de elementos que permiten a los lectores relacionar cada narración con el autor, es decir, planteo un desglose de su estilo narrativo, esta vez enfocado a la construcción de las historias, puesto que su estilo gráfico melancólico fue abordado en el capítulo anterior. Aunque a primera vista podría considerarse el estilo gráfico como la constante más evidente, la construcción de las historias también aporta información relevante en la conformación de la poética del autor, pues tal como señala Will Eisner: “la lectura del *comic book* [novela gráfica] es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual”⁹⁰. Este acercamiento, entonces, muestra la forma en que cada una de estas obras puede verse como parte de un mismo universo diegético. Ya que la hipótesis central de este estudio es que Sandoval toma la perspectiva melancólica en la que el tedio y la angustia que los personajes experimentan es una postura crítica ante un entorno nada amigable, construido a partir de atmósferas tristes y lúgubres en donde la fantasía se confunde con la realidad; debo mencionar que, debido a que las cuatro obras a analizar son de corte fantástico, resulta necesario incluir en este estudio la interacción particular de la realidad vs la otredad⁹¹, ya que en este tipo de relatos coexisten dos órdenes de acontecimientos: los “reales” y los “otros”; de acuerdo con José Manuel Trabado: “Lo fantástico más que una forma de relato al que puede acogerse el cómic,

⁹⁰ Will Eisner, *El cómic y el arte secuencial*, p. 10.

⁹¹ En la literatura fantástica coexisten dos órdenes de acontecimientos: los “reales” y los “otros”; las teorías de lo fantástico muestran gran interés en el contacto de esos dos órdenes y el efecto que causa en el lector. Cfr. José Miguel Sardiñas y Ana María Morales, *Relatos Fantásticos Hispanoamericanos*, p. 27.

constituye una fuerte seña de identidad de éste desde una época bien temprana⁹². Es posible hallar indicios de lo anterior en autores de muchos países, quienes, desde hace más de un siglo⁹³, han utilizado lo fantástico como un recurso estético y narrativo dentro de sus obras (más allá de las obras de superhéroes); por lo que no es de extrañar que Sandoval se una a esa ya larga tradición, principalmente desde dos elementos que a continuación se exponen.

El primero de ellos es el uso del tiempo y el espacio, los cuales tienen un tratamiento más allá de la ubicación literal; son aspectos relevantes en los juegos perceptuales del narrador, los personajes y el propio lector, no sólo como una característica propia de la novela gráfica, sino también como uno de los elementos ambiguos propios del relato fantástico. Así pues, las características de los personajes, la recurrencia de las metáforas marinas, los escenarios utilizados y las historias contadas, en conjunto, son factores que cohesionan estos relatos, convirtiéndolos en partes de un todo fantástico. El segundo elemento es la gráfica de Tony Sandoval, la cual muestra una serie de elementos que remiten a la literatura infantil fantástica⁹⁴ como el bosque, los paisajes desolados, las gamas cromáticas oscuras y los colores diluidos. Estos factores son un soporte fundamental para el eje temático y la construcción narrativa, ya que ésta, al poseer tintes sombríos, se identifica directamente con lo fantástico gótico. Debe recordarse que en la tradición (desde el siglo XVIII) se encuentran en la literatura una serie de obras que han transitado por la angustia y el terror. De este periodo clásico podemos encontrar algunas de las temáticas en las novelas de Sandoval: el hombre lobo, los muertos que no saben que lo están, la confusión del sueño y la vigilia, los ritos paganos y los fantasmas.

Una vez definidos estos elementos y para comenzar con el trabajo analítico, presento una breve sinopsis de las cuatro novelas a fin de contextualizar los

⁹² José Manuel Trabado Cabado. "Ver y no creer. Bocetos para una gramática del cómic fantástico. A modo de introducción", p. 9.

⁹³ Trabado señala como precursor a Winsor McCay (a principios del siglo pasado) con obras como *Little Nemo in Slumberland* o *Dreams of the Rarebite Fiend*; y después una larga lista de autores, entre ellos Satrapi (*Pollo con ciruelas*), Oesterheld, (*El eternauta*). En México hay que mencionar a *Los Supersabios*, por señalar ejemplos obvios.

⁹⁴ No considero la literatura infantil como cuentos de hadas o conformación de universos para educar y crear el carácter; en la actualidad, si bien es heredera de un par de siglos de folklore, la complejidad narrativa y los tópicos empleados son parte de su tradición literaria y gráfica.

elementos a los que me referiré en el resto de este capítulo, pues la exégesis propuesta parte de las peculiaridades de la obra del sonoreense.

El cadáver y el sofá (2007⁹⁵)

En unas vacaciones de verano, Polo conoce a Sophie, una chica de la ciudad que va a pasar una temporada con su padre, el nuevo profesor del pueblo. Polo y Sophie viven un amor veraniego al tiempo que ven descomponerse el cadáver de Christian, un chico que fue asesinado y cuyo cuerpo encuentran por casualidad. Al final del verano el misterio del chico muerto se soluciona cuando el asesino, un joven del mismo lugar, se suicida por el sentimiento de culpa. Sophie desaparece sin despedirse y Polo descubre que su amiga era un alma atormentada que no hacía mucho tiempo había perdido a su madre y a su hermano. Los rumores de un vecino licántropo y la develación en sueños de que Sophie es una loba alfa, mantienen al protagonista en una incertidumbre constante.

Nocturno (1997⁹⁶)

Seck es un joven angustiado que constantemente sueña con cadáveres. A la muerte de su padre va a vivir con su tío y su primo, quienes hacen de su vida un infierno. Harto de malos tratos regresa a su pueblo natal y se une a la banda de rock de su amigo Rojo: Kraneus. Posteriormente, Seck conoce a una reportera llamada Karen con quien empieza una relación amorosa. Al tiempo, Kraneus entra a un concurso de bandas, el cual resulta fatídico, ya que al estar a punto de ganar, una banda rival mata a Rojo y deja malherido a Seck. Este último desaparece unos años en un limbo acuático y una vez recuperado de sus heridas, regresa al pueblo, vuelve a ser parte de una banda de rock y se reencuentra con Karen, quien aún lo ama.

⁹⁵ Para este estudio utilicé la versión en libro electrónico de editorial Caligrama de 2011, por lo que las citas hacen referencia a las posiciones del texto y no a la paginación.

⁹⁶ En 1997 fue autopublicada, después en 2009 la editorial española La cúpula la publicó en dos tomos, para esta tesis utilicé la edición mexicana de Editorial Caligrama de 2017, ninguna de las ediciones tiene paginación numerada, por lo que la paginación que se muestra en las ilustraciones es mía.

Watersnakes (2014⁹⁷)

En unas vacaciones de verano, Mila conoce en el bosque a Agnes y se hacen amigas. Agnes es el fantasma de una niña que años antes se comió a un rey férico convertido en pulpo y murió intoxicada; ahora necesita a Mila para soltar al pulpo y regresarlo a su mundo, por lo que la convence de realizar un ritual mágico. Mila, quien se considera temerosa, tiene que luchar con espíritus malignos para rescatar al rey. Al final cumple la misión y Agnes regresa a la vida real, porque después del rito deja de ser un fantasma, ya la pueden ver de nuevo todas las personas y ella puede regresar con su familia.

Mil tormentas (2015⁹⁸)

Lisa es una muchacha que vive cerca del mar y colecciona huesecillos y guijarros; salvo por esa excentricidad parece una chica normal. Sin embargo, no lo es, pues ante el peligro, ella se transforma en un gigante peludo. Además ella pasa a la otredad a través de un árbol en forma de “U”; donde encuentra unas criaturitas que la confunden con su reina y otras, que tratan de liberar a un demonio llamado Ojdre, la atacan. La trama se desarrolla entre la vida cotidiana de Lisa (a quien su padre, a la muerte de su madre, deja al cuidado de su madrina) y el ataque de seres sobrenaturales que van a su pueblo para raptar niños con el fin de comérselos. Durante el ataque de los demonios, Lisa se transforma y salva a los niños de su pueblo con la ayuda de su padre, quien llega por ella. Al final la chica se muda con su padre a la ciudad para estudiar música y se recibe de concertista.

Una vez realizadas estas breves sinopsis, procedo al análisis de estas cuatro obras de Tony Sandoval, el cual tendrá la misma disposición que en el capítulo anterior: primero presentaré la teoría para, después, integrar el análisis de la obra. Entendido esto, debo decir que para comprender el sistema de lo fantástico es importante primero revisar la forma en que surgió este tipo de discurso y cómo ha

⁹⁷ Su primera publicación fue en 2014 por la editorial española Dibbuk con el título de *La serpiente de agua* para este trabajo utilicé la edición mexicana de Editorial Caligrama de 2018.

⁹⁸ Al igual que la anterior, fue editada por Dibbuk en 2015, pero la edición utilizada es la de Caligrama de 2019.

ido cambiando con el paso del tiempo, con la finalidad de reconocer los aspectos que se han tomado de este género en las obras motivo de análisis; por lo que a continuación presento brevemente los antecedentes del género, así como las teorías que emplearé en el estudio posterior.

2.1. Lo fantástico: antecedentes y teorías

De acuerdo con David Roas, hasta antes del Racionalismo se tenían tres explicaciones de lo real: la ciencia, la religión y la superstición. A partir del Siglo de las Luces la razón pasó a ser el único camino para comprender el mundo, por ello las novelas góticas aparecieron como una respuesta a esa racionalidad, pues los románticos encontraron limitantes en el uso de la razón para explicar el mundo. En las dilucidaciones racionales se había eliminado lo sobrenatural, pero la emoción que producía la encarnación estética del miedo era otra cosa. Ante lo bello del orden apareció lo sublime originado por lo desproporcionado, lo grande o lo extraño⁹⁹.

Ya para los siglos XX y XXI los límites entre la fantasía y la realidad, que permiten dar explicaciones racionales a los fenómenos ambiguos de la vida diaria, se han vuelto aún más permeables y difusos, porque esta contraposición entre real e imposible nos lleva a definir el concepto de realidad¹⁰⁰. Más allá de los adelantos en física y la teoría de la relatividad, resulta importante retomar la idea de Paul Watzlawick (citado por Roas) quien plantea que la realidad es una construcción social¹⁰¹, así pues, no sólo conceptos como lo posible forman parte de los nuevos paradigmas, también las nociones del tiempo y el espacio.

Debido a la polémica anterior, el campo de la fantasía ha tenido un amplio estudio teórico y muchos estudiosos han dedicado su obra a la literatura fantástica; sin

⁹⁹ Cfr. David Roas, "La realidad" en *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, pp. 12-42.

¹⁰⁰ David Roas en "Lo fantástico como desestabilización de la realidad. Elementos para una definición" señala que: "otra de las revoluciones conceptuales de la mecánica cuántica [es] la pérdida de la existencia de una única realidad objetiva en favor de varias realidades que coexisten simultáneamente, o <<multiverso>>, según el término propuesto en 1957 por el físico Hugh Everett [...] Así pues los filósofos constructivistas sostienen que: no conocemos el mundo sino 'las versiones' que tenemos de él", pp. 97-100.

¹⁰¹ David Roas, *Tras los límites...*, p. 26.

embargo, para este análisis particularmente he utilizado algunos conceptos de Ana María Morales, Rosalba Campra, David Roas y Omar Nieto, ya que los constructos teóricos establecidos por estos autores son más propicios para los relatos actuales y porque me han dado suficiente libertad para explorar en los confines de la imagen gráfica y la literaria en conjunto. Por ello, a continuación desgloso someramente sus postulados.

En primer lugar, Ana María Morales considera que lo fantástico se establece como una ilegalidad en las leyes del relato; esto es, en la creación del universo diegético el autor construye una serie de reglas o normas en las que el relato ficcional se desarrolla, elementos tan simples como son la secuencialidad temporal, la diferenciación del día y la noche, los mundos paralelos, o la imposibilidad de la existencia de fantasmas o de personas que se transforman en gigantes peludos. El elemento fantástico, entonces, se traduce como un dispositivo desestabilizador de ese universo, una ilegalidad de esas normas que extraña y “sorprende” al narrador y a los personajes, por lo que la focalización narrativa en el relato es de suma importancia. Así pues, esta ilegalidad crea una ambigüedad en la narración, al no saber exactamente cómo será la interacción de ese elemento extraño con el resto de los componentes del relato¹⁰².

Por su parte, David Roas considera que en lo fantástico interactúan cuatro conceptos: la realidad, lo imposible, el miedo (que más bien considero una tensión creada por la ambigüedad) y el lenguaje, los cuales problematizan toda reflexión teórica. Más que un género, para el crítico español es una categoría estética que, por tanto, requiere de la experiencia del lector para ser definida; ya que dicho elemento desestabiliza los códigos socioculturalmente construidos para comprender y representar la realidad. A diferencia de Morales, Roas considera que lo fantástico no está únicamente en el texto, sino en la interpretación del mismo, entonces, la tradición cultural juega un papel importante. Por ejemplo, para el lector es fácilmente reconocible que la aparición de un rey férico que se convierte en pulpo o la reencarnación de un guerrero antiguo no pertenecen a la

¹⁰² Cfr. Ana María Morales, “Transgresiones y legalidades (Lo fantástico en el umbral)”, pp 25-37.

realidad, por lo que su mera aparición en la narración le permite darse cuenta de que está ante un relato fantástico¹⁰³.

De acuerdo con la teoría de Campra, en el texto aparecen elementos lingüísticos, particularmente la constitución semántica, que guían al lector en la construcción del relato fantástico, es decir, no sólo son los hechos contados o los cambios en el desarrollo de la fábula los que crean esa ambigüedad en el texto, también el lenguaje empleado es un factor relevante, que a manera de migajas va dejando señales en toda la obra. Así, cuando aparece la ilegalidad es perfectamente coherente con el resto del texto, pero no por eso pierde su aspecto sorprendente¹⁰⁴. Si bien en textos conformados con sólo palabras la adjetivación es clave en expresiones como: parece extraño, raro, inquietante, etcétera, para hacer notar que hay elementos en la narración que no están siguiendo las leyes de la diégesis, en el discurso visual las miradas, expresiones e incluso, la gestualidad corporal que demuestran sorpresa, angustia o duda en los personajes ante aspectos específicos en la historia (como que a un chico se le aparezca su padre muerto, que otros vean a un hombre lobo rescatar a un cadáver de la hoguera o que una niña descubra que ha estado jugando con un fantasma) sirven de pistas para denotar que algo está transgrediendo el orden establecido.

Por último, Nieto plantea lo fantástico como un sistema que está directamente relacionado con los paradigmas socioculturales y científicos y establece que, ya que éste se concibe como una dicotomía entre lo real y lo posible, el concepto de realidad que se ha formulado se ha ido modificando con el paso del tiempo, de tal forma que la estética relacionada con lo fantástico también ha cambiado. Así pues, durante el “fantástico clásico” el paradigma es la irrupción de lo insólito y se representa como una estética de seres y sucesos sobrenaturales, mientras que en el “fantástico moderno” el modelo tiene más que ver con un fantástico interior, que emerge de la mente del personaje y conlleva una estética onírica. Por último, el “fantástico posmoderno” parte del paradigma de la verdad como discurso, ya que

¹⁰³ Cfr. David Roas, *Tras los límites de lo real...*

¹⁰⁴ Cfr. Rosalba Campra, “Lo fantástico: isotopía de la transgresión”, p. 159.

se rompe la idea de la verdad canónica moderna y se relativiza; se destruye el centro de verdad y, por tanto, el de realidad¹⁰⁵.

De acuerdo con la categorización que realiza Nieto en su obra teórica, puedo determinar, de inicio, que, de las cuatro obras a analizar, *El cadáver y el sofá* pertenece al “fantástico moderno”, porque la historia sugiere la aparición de licántropos (incursión de lo insólito y de seres sobrenaturales), aunque en realidad nadie los ve, por lo que el pasaje onírico juega un papel importante en la creación de la ambigüedad: Polo sueña que criaturas extrañas le explican que Sophie es una loba alfa que quiere comérselo. La introducción de lo onírico en esta obra en específico me permite aseverar que la clasificación de lo fantástico presentada no es categórica ni evolutiva del todo, si bien hay obras consideradas de transición entre lo clásico y lo moderno¹⁰⁶, y entre éste y lo posmoderno, los tipos de lo fantástico pueden convivir en la actualidad incluso en las obras de un mismo creador, como en el caso del autor que me ocupa.

Las tres obras restantes (*Watersnakes*, *Nocturno* y *Mil tormentas*) las puedo clasificar dentro del “fantástico posmoderno”, ya que establecen una estética entre la realidad y la fantasía, presentan un carácter lúdico que rompe con la solemnidad y crean esa confusión con un vaivén entre lo real y lo imaginario. En esta categoría de lo fantástico, más que en otros tipos, el acto creador del uso del lenguaje, de autoconciencia del artificio que provoca la ambigüedad y la sorpresa, adquiere relevancia; del mismo modo como la polisemia al interpretar provoca diversos significados posibles, por eso Nieto lo nombra “fantástico del lenguaje”. Ahora bien, quiero destacar el uso del artificio presente en las dos últimas obras, pues el autor usa narradores de la otredad como el espíritu del viento o el rey férico y, de hecho, los protagonistas, quienes tienen vidas normales y desconocen su naturaleza mágica, son presentados como seres híbridos. El efecto de este tipo

¹⁰⁵ Cfr. Omar Nieto, *Teoría general de lo fantástico. Del fantástico clásico al posmoderno*, pp. 103-278.

¹⁰⁶ El autor señala “El horla” de Guy de Maupassant, obra en la que aparece la construcción del momento de irrupción de la ilegalidad, pero la interpretación podría ser que el terror es interior, es decir, no es un ente externo el que aparece, sino una condición del narrador que puede ser esquizoide.

de obras de acuerdo con Lauro Zavala es: “una recuperación de la capacidad de asombro de los lectores y los personajes”¹⁰⁷.

En otras palabras, en un mundo donde los avances tecnológicos han vuelto realidad muchos elementos de la ciencia ficción (robots, inteligencia artificial, ciborgs, etc.), aún hay lugar para los poblados alejados en los que se abren portales a realidades paralelas, se puede convivir con fantasmas o la mente puede provocar confusión a los personajes sembrando dudas entre lo sobrenatural y lo imaginario. La ya trillada frase “la realidad supera la ficción” pierde fuerza en los universos fantásticos, en los que creer por un momento que lo inimaginable es posible, sea bello o espeluznante, nos recuerda que aún hay mucho por imaginar. Con lo anteriormente observado, puedo establecer que las novelas del sonoreense presentan las marcas de ilegalidad que plantea Morales. A pesar de que en algunos casos parecen desarrollarse en ambientes completamente irreales, se establece esa oscilación realidad-irrealidad que coloca a las obras en el “fantástico posmoderno” y en el “fantástico moderno” cuando existe una transgresión repentina y un pasaje onírico en ella. Lo que es constante es la creación del sistema: la historia, los personajes, el uso lingüístico y los estilos gráficos se articulan en la conformación de relatos en los que la ambigüedad lleva al lector al terreno de lo irreal pero posible.

2.2. El efecto de realidad

El efecto de realidad es un término que Roland Barthes utilizó en su ensayo del mismo nombre de 1968; en dicho texto, Barthes hace hincapié en los elementos narrativos (particularmente en las descripciones) que logran que el lector, al sumergirse en la diégesis, perciba como real la historia que se le presenta. Me parece importante estudiar este efecto, ya que en la novela gráfica el contrato de lectura conlleva una carga –más que histórica– popular del cómic, aunado a las estrategias mercadológicas; por lo que el lector, de entrada, puede presentar cierta predisposición a percibir la obra como un relato de fantasía, dificultando, por tanto, la tensión requerida entre ficción y realidad necesaria en todo relato

¹⁰⁷ Lauro Zavala, “Instrucciones para entrar al sistema de lo fantástico”, p. 18.

fantástico. A continuación expongo la manera en la que Tony Sandoval resuelve estas problemáticas planteadas.

En primer lugar, es necesario mencionar que el estilo gráfico de la ilustración empleado por Tony Sandoval no favorece la referencialidad de los espacios ni de los personajes, toda vez que no es del tipo realista. Sin embargo, eso no significa que dentro de la diégesis no se establezca la lógica de lo posible; es decir, el sistema de lo fantástico en estos casos se establece a partir de la historia: la percepción de realidad se conforma a partir de los temas y problemáticas desarrollados en cada narración, y el uso del tiempo y el espacio. Así pues, en cada trama se plantea un mundo con leyes propias en donde todo fluye sin complicaciones, los escenarios son pueblos aplacibles, cercanos al mar, al bosque o a ambos; los lugares y las actividades que realizan los personajes, como nadar en el río, pescar, pasear por el bosque o la playa, son familiares y lógicas para el lector, por lo que se establece un halo de cotidianidad en cada relato.

En segundo término se encuentra la forma en que se presentan los personajes; cada uno de ellos es introducido por una anécdota que, si bien es triste, no crea ningún extrañamiento en el lector, más bien sus tragedias se perciben como un punto de realidad. En cada historia alguno de los personajes principales ha tenido pérdidas importantes que han marcado sus vidas: en *El cadáver y el sofá*, Sophie ha perdido a su madre y hermano en un accidente; en *Nocturno*, Seck perdió a su padre y de su madre no se menciona nada, y en *Mil tormentas* la mamá de Lisa murió y su padre la dejó con su madrina. En este sentido, *Watersnakes* es un poco diferente, ya que, si bien aparece la pérdida de Agnes (perdió su vida), la vida de Mila se plantea como la de una chica cualquiera que sale a pasear y regresa a su casa donde sus padres la esperan. Además de esas pérdidas, los adolescentes presentan problemáticas comunes: un caso de *bullying*, que vive el personaje de Christian (*El cadáver y el sofá*); el maltrato en el hogar de acogida que sufre Seck (*Nocturno*) por parte de su tío, quien lo regaña constantemente, lo golpea y lo castiga; la incompreensión en las familias en el caso de Lisa (*Mil tormentas*), a quien su madrina presiona para que tenga una vida menos solitaria y consiga un trabajo, o en el caso de Mila (*Watersnakes*) a quien reprenden por pasar

demasiado tiempo viendo televisión. Todas éstas son, sin duda, problemáticas comunes y actuales; de ahí que el lector, con su bagaje cultural, reconozca esas situaciones que parecen demasiado hostiles para los jóvenes, le parezcan triviales para esa etapa de la vida e, incluso, comprenda a los personajes y empatice con ellos.

En tercer lugar, se encuentra la particularidad de que los personajes adultos tienen escasas participaciones dentro de la diégesis y, cuando lo hacen, sus apariciones son muchas veces de tipo violento o tensional, una contraposición un poco obvia en el caso de los niños que pasan a la adolescencia como indica Bettelheim: “[el] proceso de crecimiento empieza con la resistencia hacia los padres y el temor a la madurez, terminando cuando el joven se ha encontrado ya a sí mismo, y no ve ya al otro sexo como algo temible y demoniaco, sino que se siente capaz de relacionarse positivamente con él”¹⁰⁸. Así pues, la interacción con los padres, tutores u otros adultos sirve en el relato como un ancla a la realidad, pues los hechos no acontecen sólo entre juegos. Por la edad de los protagonistas es obvio que no pueden estar todo el día fuera de casa o que alguien debe preocuparse por ellos, estas interacciones forman parte de la cotidianeidad, pero generalmente aparecen en momentos en los que los pasajes oníricos o alguna ambigüedad empieza a inclinar la balanza hacia el mundo fantástico. Entonces más que la caracterización de los personajes adultos, llama la atención la poca importancia de éstos en la historia, de ahí se deduce que es más fácil adentrarse en el mundo fantástico desde la mirada de los niños y adolescentes, por lo que la contraposición de infancia-fantasía vs adultez-realidad refuerzan el ambiente ambiguo.

Como ejemplo de lo anterior, podemos observar que en *El cadáver y el sofá* aparecen incidentalmente la mamá de Polo y el padre de Sophie, además del vecino licántropo (su tratamiento es diferente por su naturaleza sobrenatural). Las imágenes de los padres siguen el mismo estilo gráfico que el de los personajes principales, con una deformación de la cabeza a lo ancho y narices enrojecidas. No aparecen de cuerpo entero, siempre se presentan con primeros planos, por lo

¹⁰⁸ Bruno Bettelheim, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, p. 20.

que es difícil establecer a ciencia cierta su constitución física, aun así, este encuadre enfatiza la inexpresividad de los rostros y, como puede verse en las ilustraciones 2.1 y 2.2, el uso de las sombras dramatiza las facciones, lo que ayuda a crear esos momentos de tensión similares a los de las películas de misterio.



Ilustración 2.1. *El cadáver y el sofá*, p. 140.



Ilustración 2.2. *El cadáver y el sofá*, p. 78.

Las intervenciones de esos dos personajes emergen como puentes con la otredad. La madre de Polo aparece en dos ocasiones, la primera para enviar al chico a casa del vecino, lo que parece una acción habitual, sin embargo, será a raíz de esa visita que Polo descubrirá la afición que ese personaje lánguido tiene por los hombres lobo. La segunda vez será después del sueño en que descubre la naturaleza sobrenatural de Sophie; ante esa revelación, Polo se esconde por temor hacia la chica y ella lo busca; la madre, como representante de la normalidad, le avisa que tiene una visita, de esta forma anuncia la irrupción de lo sobrenatural en el mundo cotidiano.

Por otro lado, en *Nocturno* los personajes son jóvenes adultos en los veintes, Seck parece más joven por su actitud triste y ánimo disminuido, su presente incierto y la vida de músico de rock que le da un toque desordenado e inmaduro. Al inicio del relato, el tío (Ilustración 2.3) se presenta como el adulto ante el que hay que rebelarse, pues pretende que Seck haga algo de su vida y lo trata con violencia; si bien es cierto que el primo siempre lo molesta y lo acusa de robo, la decisión de huir en la noche con el dinero robado parece un tanto infantil. Otros personajes que toman este papel de plantear la realidad intratextual son Karen y su amigo

Iván, el reportero (Ilustración 2.4), ya que ambos tienen un trabajo estable y, en general, una vida más acorde con el concepto de madurez, aun cuando son coetáneos de Seck.



Ilustración 2.3. *Nocturno*, p. 9.



Ilustración 2.4. *Nocturno*, p. 27.

En *Watersnakes* sólo aparecen claramente los padres de Mila, pero en esa breve aparición (una viñeta para la madre y tres para el padre) se muestra el carácter de cada uno a través del texto: la madre tiene ese papel aleccionador y el padre se muestra con cierto interés por el futuro de su hija, pues en una plática casual, le pregunta si querrá ser dentista igual que él. Las representaciones de los padres, como puede verse en las Ilustraciones 2.5 y 2.6, también aparecen en plano principal con el uso de la sombra que acentúa los rasgos de los personajes; las miradas no se dirigen hacia Mila,



Ilustración 2.5. *Watersnakes*, p. 19.



Ilustración 2.6. *Watersnakes*, p. 21.

incluso la madre le da la espalda y el padre parece estar viendo la televisión mientras charlan; es evidente que, a pesar de que el encuentro en su casa aclara que es parte de una familia y que la cuidan, también tiene motivos para sentirse incomprendida y hasta ignorada.



Ilustración 2.7. *Watersnakes*, p. 79.



Ilustración 2.8. *Mil tormentas*, p. 21.

En este mismo cómic, se puede apreciar una diferencia relevante con los padres de Agnes (Ilustración 2.7) quienes, al ser parte de un recuerdo, son dibujados con menor nitidez; su aparición sirve para aclarar el pasaje de la muerte de la niña y para explicar cómo se fue sintiendo ignorada en los días posteriores a la intoxicación que ocasionó su deceso. La viñeta no tiene contorno más allá de la mancha de color, lo que hace hincapié en que es un suceso que no ocurre en ese momento; los padres son mencionados cuando Agnes recupera su materialidad corporal al final del relato, pero sus rostros nunca aparecen, su única función es servir como referentes de ese recuerdo.

En *Mil tormentas* la madrina de Lisa (Ilustración 2.8) aparece en un episodio en su casa; aunque en la imagen se aprecia que la reprende un poco, también se preocupa por ella, le cura pequeñas heridas, le consigue un trabajo de verano como mesera en un café para que la chica no pierda demasiado tiempo jugando y asume el rol de madre, preocupándose por ella. El padre de la joven es evocado por los recuerdos de dos ancianos que aparecen en el café incidentalmente y quienes, al ver a la



Ilustración 2.9. *Mil tormentas*, p. 28.

contraponen con las excentricidades planteadas en la presentación del personaje (una niña con casco extraño que colecciona huesecillos) y la convierten en una muchacha normal.

Además de todos estos personajes que ayudan a contextualizar la vida de los protagonistas, en las historias de Sandoval también tienen lugar aquéllos que son mencionados, pero no aparecen en la diégesis, ya sea porque han muerto o están ausentes. Éstos son relevantes porque han dejado a algunos de los personajes con esa sensación de vacío y melancolía y, por ello, son determinantes en la construcción de los protagonistas al ser parte de esa vida de antes de “conocerlos”, que influye no sólo en su personalidad, sino también en las decisiones que van tomando a lo largo de cada historia.

Así pues, una vez realizado el análisis del efecto de la realidad y su manejo por parte de Tony Sandoval, ahora es necesario ver su contraparte, la otredad, la cual permite crear la ambivalencia que los relatos de corte fantástico exigen para existir, cuestión que se analiza en el siguiente apartado.

2.3. El manejo de la otredad

La otredad es entendida como la transgresión de un elemento extraño en un universo con leyes previamente establecidas y aceptadas; es una ilegalidad en el relato. Ésta puede ser, entonces, una realidad paralela, un suceso extraordinario, un personaje con características sobrenaturales, un pasaje onírico, entre otros. La otredad aparece representada de diferentes formas en cada una de las obras a analizar, casi siempre en forma de seres malignos que atacan a los protagonistas, pero la mayoría de ellos (menos Polo quien no tiene ninguna característica

chica, recuerdan a su progenitor (Ilustración 2.9). Ese breve instante en el que la muchacha trabaja, es reconocida por esos personajes que conocen parte de su historia familiar y en el que ella ve al muchacho que le gusta, son situaciones triviales que se

especial) tienen una carga mágica que les permite entrar en contacto con otros mundos.

En *El cadáver y el sofá*, aparece un hombre lobo; en ese aspecto, esta obra sigue la estructura del fantástico clásico en donde la ilegalidad se atribuye a la existencia de un ser sobrenatural: el vecino de Polo, pero los elementos oníricos terminarán por colocarla en el fantástico moderno. Al principio de la historia parece sólo un rumor de niños, pero a lo largo de la narración se presentan una serie de guiños que vuelven posible a ese ser. Primero se encuentra la colección de libros sobre hombres lobo que tiene el vecino; después, un lobo rescata el cadáver de Christian de las llamas (Ilustración 2.10) sorprendiendo al protagonista y, aunque nunca se ve la transformación del vecino, las pistas se van acumulando. Después de esa abrupta aparición Polo sueña con licántropos y con una Sophie de naturaleza animal que puede liderarlos; según el texto, ella es una loba alfa (elemento onírico que corresponde al “fantástico moderno”). Esta irrupción de la realidad se legitima cuando Polo encuentra huellas de un animal en la casa del vecino, después de que éste se despide, pues ha encontrado trabajo en la ciudad. Al día siguiente el protagonista descubre que su amiga y el hombre lobo se han marchado juntos, lo cual ayuda a refrendar el elemento fantástico, pues resulta extraño que dos personajes que se supone no tenían relación se vayan juntos, salvo que el licántropo esté siguiendo a su líder. Así pues, el relato permanece en los límites de la realidad y lo fantástico, porque podría haber una explicación racional del suceso anómalo, ya que, al ocurrir en una noche, puede pensarse que fue un sueño o alucinación de los niños, aunque para el lector la respuesta más lógica se incline hacia lo sobrenatural.

En la ilustración 2.11 se presenta al vecino; en la imagen se nota una variación en el estilo de los personajes: la deformación de su cabeza es vertical, mientras que el plano medio permite observar que el estampado de la playera que viste es un lobo, los rasgos del rostro, la cabeza del lobo y el estampado son triangulares y con mentones afilados, es notoria, pues, la similitud entre el grabado y el rostro del vecino.



Ilustración 2.10. *El cadáver y el sofá*, p. 133.



Ilustración 2.11. *El cadáver y el sofá*, p. 138.

En *Nocturno* la relación con la otredad es mucho más compleja. El espíritu del viento es un personaje y al mismo tiempo es narrador de la historia, y los demonios son personajes que influyen en el protagonista, sin olvidar que Seck habla con los muertos y los ve. Desde el inicio del relato se establece que la historia se llevará a cabo en un lugar que no está en la realidad, pues el narrador es ese espíritu que contará la historia de alguien que camina con los muertos



Ilustración 2.12. *Nocturno*, p. 144

(Ilustración 2.12). Las reglas intradiegticas podrían situar, en un primer momento, al lector en un relato maravilloso en donde todo puede ocurrir, pero al cambio de narrador se sabe que ese universo no es normal ni familiar para todos los personajes ni para otros narradores, por lo que el lector se encuentra con dos realidades que por momentos se tocan y sobreponen. Aun cuando aparecen muchos elementos sobrenaturales, los personajes pasan constantemente de la realidad a la otredad, que por momentos se confunde.

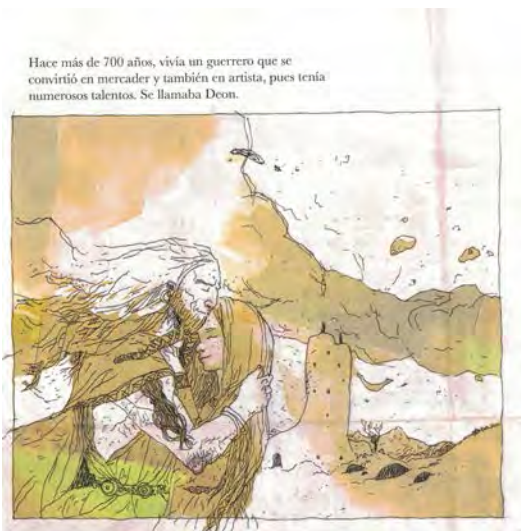


Ilustración 2.13. *Nocturno*, p. 145

El momento más revelador, sin duda, es cuando el espíritu explica la historia de Deon y cómo reencarna en Seck creando a Nocturno (Ilustración 2.13). Sin embargo, aunque éste tome corporalidad en Seck no son el mismo personaje. De forma racional podría pensarse en una personalidad disociativa o algún tipo de esquizofrenia, pero la explicación del texto es que por momentos el espíritu de un guerrero se apodera del cuerpo de Seck y aparece Nocturno. La solución narrativa es lógica dentro de la diégesis: cuando el espíritu de Deon se reencuentra con el de su amada (Nedia) podrán irse juntos y Nocturno desaparecerá, dejando a Seck en posibilidad de retomar su vida. Esta historia secundaria es relatada por un espíritu –en los segmentos en que aparece las ilustraciones son iluminadas en escala de grises–; cuando se pasa al *flash back* (pues dicho espíritu es en realidad la amada muerta de Deon) la ilustración pasa a color diluido, con la *voz off* fuera de la viñeta y fondos blancos.

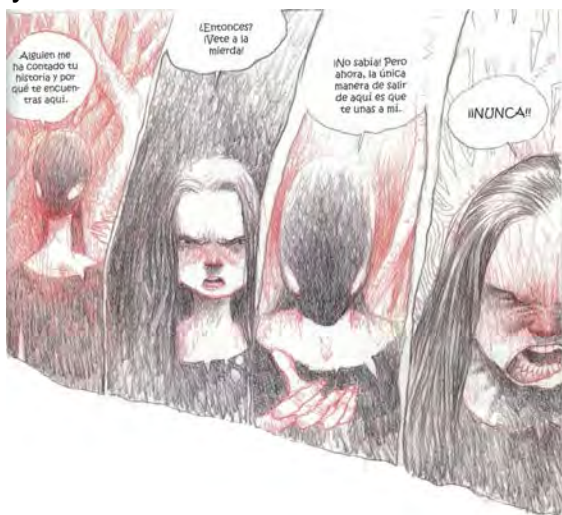


Ilustración 2.14. *Nocturno*, p. 155.

El desenlace de la historia se desarrolla en la mente de Seck: mientras su cuerpo está atado a una columna, en su mente él discute con Nocturno sobre la manera de escapar de su cautiverio; la única forma es que se unan nuevamente para pelear contra su captor, pero Seck se encuentra molesto por los cinco años que ha perdido a la sombra de Nocturno, por lo que está renuente a aceptar la unión. El estilo gráfico de esta escena cambia de nuevo, pues las ilustraciones asemejan bocetos en lápiz negro y rojo (Ilustración 2.14).

En *Watersnakes* la historia secundaria se desarrolla en un mundo fantástico: se trata de la batalla de la tierra contra el mar, en la cual el rey de este último es vencido y pasa miles de años capturado, hasta que escapa en forma de pulpo; es entonces cuando Agnes lo encuentra en la playa y se lo come. A raíz de esa acción ella muere intoxicada. El rey férico aparece como narrador al inicio introduciendo al lector a este mundo irreal; el texto es el siguiente¹⁰⁹:

Venimos...
...desde muy lejos.
Ya estamos muertos...
Tú solo puedes ver y sentir...
... la proyección de nuestra energía...
... como la luz de las estrellas muertas.
Esa proyección que ha atravesado el cristal de tu conciencia,
desfragmentándola a tu interpretación.
Para explotar en una interpolación...
... a lo que ustedes humanos llaman magia.¹¹⁰



En las dos páginas que se muestran (Ilustraciones 2.15 y 2.16), la imagen por sí sola no logra el significado completo; es necesario el texto, sobre todo porque el personaje que inicia el relato no volverá a aparecer hasta la página 128, casi al final de la historia. La monocromía café junto con el *zoom in* al ojo que se adentra al mar, establece la entrada marina a la otredad desde las primeras páginas. Este momento se unirá mucho más adelante con la batalla en el otro mundo, donde la protagonista entrará a través de un ritual.

Ilustración 2.15. *Watersnakes*, p. 4.

¹⁰⁹ Separé cada frase en renglones, ya que aparecen en viñetas distintas.

¹¹⁰ Tony Sandoval, *Watersnakes*, pp. 5-6.



Ilustración 2.16. *Watersnakes*, p. 5.



Ilustración 2.17. *Watersnakes*, p. 58

Quando Agnes conoce a Mila en el bosque le dice sorprendida: “Es increíble, puedes verme ¡Eres realmente especial!”¹¹¹, frase que se convierte en la primera pista de que algo no es normal, porque ella es un fantasma, aunque este hecho se conocerá mucho después de boca del hermano de Agnes ante la sorpresa de la chica. (Ilustración 2.17).

¹¹¹ *Ibid.* p. 12.



Ilustración 2.18. *Watersnakes*, p. 43.

Posteriormente, la acción se sitúa en la casa de la chica fantasma, en donde Mila libera al rey pulpo besando a Agnes, hecho que provoca que ésta lo vomite en su forma animal y, ante la enorme sorpresa de Mila, él le pide que lo regrese al mar (Ilustración 2.18).

El pasaje a la otredad en esta obra se da a través del sueño de Mila en dos ocasiones: la primera, después de conocer a Agnes y quedar impresionada por sus dientes (Ilustración 2.19); la segunda es durante el rito que realizan por la noche en las ruinas para devolver el pulpo al mar.



Ilustración 2.19. *Watersnakes*, p. 26.

Los siguientes acontecimientos ya no son guiños, para ese momento es evidente el cruce de mundos: los dientes de Agnes lucharán contra los altos señores para proteger a Mila mientras ella devuelve a su rey al mar (Ilustración 2.20). Así pues, en esta obra se aprecia que los episodios oníricos son cromáticamente oscuros, lo que hace resaltar la blancura de los rostros y cuerpos, de los dientes de Agnes en su forma de guerreras. Durante la batalla, las guerreras están ataviadas con armaduras y conforme descuartizan a las criaturas de la otredad (seres



Ilustración 2.20. *Watersnakes*, p. 105

antropomorfos con apariencia cadavérica) van tiñendo las páginas de rojo. Es precisamente en la batalla en donde la gestualidad y las perspectivas ópticas toman gran importancia, como puede verse en la Ilustración 2.20 ya que gracias a los gestos de la guerrera y a la exageración en las salpicaduras de sangre, puede percibirse lo salvaje y cruento que es la batalla.

Finalmente, en *Mil tormentas* hay dos seres especiales, Lisa y su padre. Su padre puede combatir a los demonios porque los ve; Lisa, en cambio, se convierte en un ser sobrenatural para pelear y es mencionada en el texto como una poderosa hechicera (sin ella saberlo). El relato se construye dentro del fantástico posmoderno, ya que se va fabricando poco a poco la atmósfera fantástica hasta que llega la irrupción, y de ahí en adelante empezará el vaivén realidad/otredad. La normalidad diegética de la vida de Lisa trabajando como mesera en un café, enamorándose y teniendo su primera desilusión amorosa se ve transgredida cuando encuentra el árbol seco que hace las veces de portal al otro mundo. En ese mundo fantástico se encuentra una gran diversidad de criaturas mágicas, algunas de ellas violentas y “comeniños” y otras neutrales (criaturillas que habitan la otredad, pero no interfieren en la historia). Hasta ese momento podría pensarse que dichas criaturas pueden ser sólo producto de la imaginación de la muchacha, pero el ataque de Ojdre y su ejército de monstruos sumado a la transformación de Lisa sitúan el relato en un universo indiscutiblemente fantástico. Aunque desde el inicio la ilustración coloca al lector en un mundo onírico más cercano a lo

maravilloso¹¹² que a lo real, a la par se desarrollan sucesos cotidianos que crean la sensación de ambigüedad.

Como se ha visto en este apartado, el autor utiliza códigos distintos para manifestar momentos diferentes de la narración, es decir, distinguir lo cotidiano intratextual de lo sobrenatural, con estilos gráficos diferentes y con el manejo del color; esto sirve como una estrategia de redundancia que ayuda al lector a seguir la narración. De igual forma hace uso de elementos propios del lenguaje del cómic como la gestualidad de los personajes o las perspectivas ópticas (exageración de rasgos o deformación de partes del cuerpo con la finalidad de enfatizar las acciones), para hacer hincapié en los momentos ambiguos del relato, a fin de que el lector, al igual que el protagonista, dude de la “realidad” de las situaciones que se presentan.

2.4 Percepciones espacio-temporales

La narrativa gráfica tiene sus propias reglas para el manejo del tiempo, así como para la implementación del ritmo narrativo; a eso hay que agregar que en los relatos fantásticos el espacio y el tiempo no siguen las reglas extratextuales, esto es, presente, pasado y futuro pueden interactuar en órdenes diferentes, el tiempo se puede hacer muy largo o viceversa y los espacios diegéticos se construyen a partir del sistema fantástico¹¹³ sin la necesidad de la referencialidad. De acuerdo con Aurora Pimentel:

[...] desde la perspectiva semiótica, un espacio construido –sea en el mundo real o en el ficcional– nunca es un espacio neutro, inocente; es un espacio signifiante y, por lo tanto, el nombre que lo designa no sólo tiene un referente sino un sentido, ya que, precisamente por ser un espacio construido, está cargado de significaciones que la colectividad/autor(a) le ha ido atribuyendo gradualmente [...] ¹¹⁴.

¹¹² La técnica de acuarela utilizada por el autor, así como la representación de los personajes (la deformación de los cuerpos, las largas cabelleras, etc.) recuerda a la ilustración de cuentos de hadas.

¹¹³ En un relato fantástico se construyen los espacios a partir de la propia diégesis, por ejemplo, si el relato señala que la acción se realiza en el estómago de un monstruo, el lector no tiene elementos referenciales para conocer las características de ese lugar, por lo que, esa ubicación geográfica se crea a partir de la descripción que aparece en el propio relato; no así en el caso de sitios familiares para el lector como el campo, la ciudad, etc.

¹¹⁴ Luz Aurora Pimentel, *El espacio de ficción*, p. 31.

Esta gradualidad a la que se refiere tiene que ver con la serie de descripciones, nombres o adjetivaciones utilizadas en el relato; sin embargo, en el formato visual las significaciones se acumulan más rápidamente, pues la polisemia no es tan extensa (podría pensarse que la variedad de significados posibles se sustituye por uno solo presentado en la imagen, pero siempre hay lugar para la interpretación). Procedo, por tanto, a realizar un breve análisis acerca de este elemento espacio-temporal en las novelas de Tony Sandoval.

Toda vez que el acto de narración establece una relación de comunicación entre el narrador, el universo espaciotemporal construido y el lector la narración puede considerarse como un acto productor del relato; de tal forma que no existen los contenidos narrativos, pues lo que realmente aparece son encadenamientos de acciones o de acontecimientos que pueden ser sometidos a cualquier modo de representación¹¹⁵. En la novela gráfica la ilusión del paso del tiempo se establece de dos formas: la primera, entre viñeta y viñeta, como una secuencia en un desglose narrativo, en la selección de escenas donde va avanzando la acción. Para muchos, cada viñeta corresponde a un momento de la narración que se considera importante para entender la historia; sin embargo, esto no resulta tan preciso, ya que en ocasiones, la selección corresponde más al ritmo narrativo. Esta modalidad se basa en la capacidad del ser humano para construir mentalmente una imagen, completándola o estableciendo una relación de causa-efecto. Para esto, las calles se vuelven importantes, puesto que la división entre viñetas estimula al lector para convertir dos de ellas, inicialmente separadas, en una sola idea; entonces, esta transición debe ser visualmente clara.

Las estrategias para conseguir esta secuencia de movimiento en narrativa gráfica son principalmente tres: 1) que las viñetas sean evidentemente parte de una secuencia (como dividir el movimiento en cuadros), 2) que la posición del personaje esté desequilibrada (la asimetría visual dota de dinamismo la escena) y

¹¹⁵ De acuerdo con Pimentel en *El relato en perspectiva*: “Cuando abordamos el aspecto temporal del relato observamos que sus ritmos, o ‘velocidades’, dependían de las formas de selección cuantitativas de la información narrativa. Pero en un relato no sólo importa la cantidad de información; es decir, de los grados de limitación, distorsión y confiabilidad a los que se le somete. En una palabra, importa no sólo qué tanto se narre sino desde qué punto de vista”, p. 95.

3) el caso más obvio, en el que un objeto se mueve en un escenario, apareciendo en diferentes posiciones en varias viñetas.

En esta página, por ejemplo (Ilustración 2.21), se muestra la secuencia temporal que se establece por la relación entre las viñetas. En la primera, mientras la protagonista nada debajo del agua, escucha que alguien dice que ve una serpiente de agua, por tanto ella emerge en la segunda viñeta; en la tercera, ya fuera del agua, pregunta: ¿en dónde está? En la última voltea molesta a ver a su interlocutor. Esta estrategia es claramente la división en fragmentos de un suceso.



Ilustración 2.21. *Watersnakes*, p. 9.



Ilustración 2.22. *Nocturno*, p. 112

dividir una acción. Veamos un ejemplo en donde fracciona el todo en partes para representar el paso del tiempo (Ilustración 2.23).



Ilustración 2.23. *Nocturno*, p. 75

La segunda forma de tratar el tiempo en la novela gráfica es trabajarlo en una sola viñeta, haciendo uso de la composición; por ejemplo, empleando la repetición del mismo elemento en diferentes posiciones y gradación de opacidad, como se muestra en la Ilustración 2.22.

Otra estrategia que Tony Sandoval usa es la retórica visual, con la finalidad de

dividir una acción. Veamos un ejemplo en donde fracciona el todo en partes para representar el paso del tiempo (Ilustración 2.23). Aunque esta composición simula un paneo y, por tanto, parece la forma de colocar a los personajes en un escenario específico, los mismos cortes de la escena, en un medio que no es auditivo, puede traducirse como el paso del tiempo (en los globos de diálogo de la mujer es evidente que hay pausas en su intervención, no es un discurso corrido, de ahí que la fragmentación de la imagen la temporice simulando el efecto de una cámara lenta).



Ilustración 2.24. *Watersnakes*, p. 19

Por otro lado, es importante mencionar que el recurso básico del cómic para representar el movimiento ha sido el uso de las líneas cinéticas, sin embargo, Sandoval utiliza otros recursos como la composición y la lógica del relato. Estos aspectos ayudan a que el tiempo parezca transcurrir más lento o rápidamente en algunos cuadros e, incluso, que el lector pueda percibir un objeto en movimiento (alguien desplazándose, una máquina en operación, etc.).

Por ejemplo, la Ilustración 2.24, en esta viñeta en la que la protagonista regresa en bicicleta a su casa, no tiene líneas cinéticas, pero el hecho de que va en bicicleta y su consecuente deducción lógica (si no fuera en movimiento difícilmente podría estar estática en esa posición sin caerse), provoca que se perciba que está en movimiento. La colocación del texto guía la mirada dentro del cuadro en un movimiento sobre la vertical de la parte superior a la inferior (*tilt down*) dando la idea de lo que va pensando mientras se desplaza.

Del mismo modo, las distintas articulaciones temporales y espaciales verificadas a través de las viñetas plantean un ritmo de lectura, en este sentido se relaciona con la disposición en que se colocan en la hoja de papel¹¹⁶.

¹¹⁶ Gubern, *op. cit.*, considera que: “el paso de una viñeta a la siguiente puede suponer la visión del mismo espacio desde un punto de vista o escala distintos, puede suponer un cambio de espacio de la acción. Un paso de tiempo consecutivo posterior tras un lapso (elipsis), anterior (flash-back), o anticipación del futuro (flash-forward), o bien un cambio de espacio y tiempo a la vez. Los criterios estéticos y narrativos para articular las secuencias de las viñetas pueden resultar en consecuencia variadísimos”,

Así pues, el manejo del tiempo en la narrativa gráfica está encadenado a la noción de movimiento en dos niveles: 1) el que se puede determinar como movimiento físico, que se percibe en las acciones de los personajes (como cambios de posición corporal) y 2) el que corresponde al transcurrir del tiempo dentro de la diégesis, es decir, en la secuencia narrativa. La comprensión e interacción de esos tiempos representa un problema específico para la imagen estática que puede ser abordado desde la composición gráfica o desde la pericia narrativa del autor.

El tiempo en el que tienen lugar las narraciones de las obras en cuestión, es durante el verano, en las vacaciones de los chicos, las cuales tienen relación con el rompimiento de las rutinas, de lo cotidiano, esto hace que la percepción del tiempo en la realidad intratextual también se altere. Esta temporada del año es representada mediante colores ocre que acentúan la pasividad y cubren con un halo nostálgico los relatos. Así, se simboliza el final del verano y el inicio del otoño con fuertes vientos que hacen caer las hojas de los árboles.

Además de lo anterior, el tiempo ligado al espacio fantástico también tiene sus propias características. Acerca de esto, podemos encontrar dos ejemplos interesantes. El primero de ellos es cuando Lisa (*Mil tormentas*) ve su futuro como concertista y madre. De entrada, ella piensa que está viendo la vida de su mamá, hasta que le aclaran que es su propia existencia, un futuro posible que le espera si logra pasar la prueba. Esta develación del futuro es lógica debido a la naturaleza sobrenatural de la chica y –se entiende– como una recompensa que se hará realidad cuando la haya ganado a través de sus acciones. El segundo ejemplo ocurre cuando Agnes (*Watersnakes*) regresa a su casa después de la batalla, luego de que Mila devuelve al mar al rey férico. Hasta este momento sabemos que Agnes murió a los cinco años y se quedó a vivir en su casa, de hecho mantuvo una relación afectuosa con su hermano, quien la podía ver y escuchar. Cumplida la misión, deja de ser fantasma y recupera su corporalidad; sin embargo, en la novela únicamente se ve cuando entra a su casa y se espera que sus padres la reciban como si nada hubiera sucedido. A pesar de que hace diez años murió, el personaje en su naturaleza fantasmal ha ido creciendo, por eso es presentada

como una adolescente; además, según explican estando muerta ha tenido hambre, frío, entre otras sensaciones que sólo corresponderían a los vivos.

Ahora pasemos al análisis del espacio, las historias de las cuatro obras se desarrollan en lugares distantes, en donde el nombre no importa, poblados semirurales, donde el contacto con una naturaleza sin domesticar es directo: el desierto, el mar, el bosque; siempre en gamas cromáticas apagadas, en cada relato el autor establece la contraposición pueblo-ciudad, así como el espacio abierto vs espacio cerrado, de los cuales, serán los espacios abiertos, como el bosque, los que guarden en su interior las puertas a la otredad en forma de cuevas, ruinas o árboles de formas extrañas, motivos muy empleados en los relatos góticos del siglo XIX, como a continuación observaremos.

En *El cadáver y el sofá*, el protagonista explica muy bien las características del lugar en donde vive; cuando habla de su pueblo se refiere a un sitio en el que no pasa nada, significativamente esa descripción aparece en una viñeta en la que sólo hay pasto y una toma de agua, a lo lejos se ven algunos árboles y los postes de luz. Así, tanto la descripción lingüística como la ilustración forman un significante evidente. Más tarde, comenta que únicamente hay una tienda en el pueblo, donde pueden conseguir cosas para su *picnic*. Además de la anécdota, antes mencionada, en la que Polo y Sophie aparecen en medio de un paraje semidesértico y solitario, el chico menciona que hicieron una parada de camión en medio de la nada, ahí en donde ni calle hay, es por tanto un poblado estancado, una especie de limbo.

Aunque los nombres de los poblados en donde transcurren las novelas pueden no decirle nada al lector (City Market, Mulia, Barrio Norte, Big Wall City), el denominarlos pueblos y contraponerlos a la ciudad, asocia diferentes significados:

“Así pues, en un primer momento, parecería evidente que la ciudad ficcional que remite a otra en la realidad no exige una comprensión por parte del lector sino una identificación [...] la ciudad de ficción establece relaciones intertextuales con otros discursos que han dado ‘cuerpo semántico’ a la entidad real. De tal manera que un espacio diegético es un espacio doblemente construido, con un claro valor intersemiótico”¹¹⁷.

¹¹⁷ Luz Aurora Pimentel, *El espacio de ficción*, p. 30.

Así como el término “ciudad” establece esas relaciones, de la misma forma el vocablo “pueblo” lo hace. Más allá de ser el lugar de descanso del ruido y del bullicio, es este lugar donde todo es tranquilo, todos se conocen, el tiempo es lento y, sobre todo, nada interesante pasa. Por eso cualquier evento peligroso o misterioso representa, por sí mismo, una ilegalidad.

Un espacio importante en los relatos fantásticos es el portal, la entrada al otro mundo. En *Nocturno* y *Watersnakes* las puertas a la otredad son marinas. En el caso de *Nocturno*, el personaje homónimo pasa cinco años en ese universo acuático sanando sus heridas, hasta que los seres de la otredad lo echan, pues no pertenece a su mundo; sin embargo, la percepción del personaje es que ha pasado muy poco tiempo ahí. Por otro lado, en el caso de *Watersnakes*, Mila se duerme en las ruinas para poder cumplir la misión, mientras su cuerpo yace dentro del círculo de protección, la muchacha cruza al otro mundo a través de las ruinas inundadas, ese otro mundo es representado como una playa en donde los dientes de Agnes luchan furiosos contra los señores. Mientras Mila regresa al rey-pulpo al mar, tiene lugar una batalla sangrienta, que pareciera ser breve por la intensidad y la velocidad mostrada en las viñetas, pero que –se explica– dura toda la noche.

Además de esos portales físicos, aparecen los portales oníricos, en el caso de *El cadáver y el sofá*, Polo sueña con criaturas que le advierten del carácter sobrenatural de Sophie (Ilustración 2.25); en *Mil tormentas*, además del árbol seco, en el episodio en el que Lisa se queda dormida en una cueva y sueña con su futuro como concertista y madre (Ilustración 2.26); mientras que en *Nocturno*, Karen lucha en sueños contra los demonios de Seck y los destruye a todos (Ilustración 2.27).



Ilustración 2.25. *El cadáver y el sofá*, p.74.



Ilustración 2.26. *Mil tormentas*, p. 87.



Ilustración 2.27. *Nocturno*, p. 125.

En general, el espacio y el tiempo en los relatos fantásticos son alterados, ya sea por la historia o por el ritmo narrativo, lo que afecta la percepción del lector. En muchas ocasiones los protagonistas confunden los momentos en los que duermen con los acontecimientos de su vida real o, como sucede en el caso de Polo (*El cadáver y el sofá*), éste asume su sueño como la revelación de la naturaleza maligna de Sophie y eso modifica su comportamiento en la realidad intratextual, ya que a raíz del sueño empieza a temerle y decide dejar de verla. Así pues, la confusión del sueño-vigilia y la

aparición de la ilegalidad en forma de hombre lobo convierten lo que inicialmente parece un relato de misterio en una narración fantástica. Como señala Morales, hay suficientes elementos intratextuales para que el protagonista considere posible la irrupción sobrenatural, por lo que el lector se contagia de la duda ante una ambigüedad que no se resuelve en el texto.

Después de este análisis somero, puedo aseverar que la estética fantástica en las obras del escritor sonoreense proviene de ese fantástico clásico gótico¹¹⁸, pero evidentemente el sistema que conforman es posmoderno¹¹⁹, toda vez que siguen un conjunto de reglas que permiten que los elementos sobrenaturales oscilen entre lo cotidiano y lo extraordinario, pero conservando la fascinación ante la muerte y la decadencia. Para lograr que el lector se sumerja en esa diégesis sobrenatural el autor hace un uso particular del lenguaje del cómic, lo que le permite guiar al lector por ese universo ambiguo.

¹¹⁸ De acuerdo con Lucía Solaz en *La novela gótica clásica*: “Los exteriores estaban caracterizados por sublimes pero terribles paisajes, frecuentemente nocturnos o subterráneos. Sus interiores se distinguían por un tono de alta agitación, ansiedades no resueltas, miedos, euforia poco natural y desesperación.”, (sin numeración en las páginas).

¹¹⁹ Dentro de la categorización de Omar Nieto, el fantástico clásico muestra la irrupción de lo extraño como algo exterior al personaje, mientras que en el moderno tiene relación con conflictos internos del personaje y, finalmente, el posmoderno incluye la metaficción, la intertextualidad y el simulacro.

2.5 Un uso particular del lenguaje del cómic

La naturaleza propia de la historieta es narrar a través de una serie de imágenes que el lector unificará en un solo relato coherente¹²⁰. A lo largo del desarrollo histórico de este tipo de textos, se han encontrado diferentes soluciones para representar aspectos propios de la narración verbal a través de las imágenes, los cuales divido, principalmente, en dos. La primera cualidad tiene que ver con la descripción verbal: en términos lingüísticos, ésta puede asignar una variedad amplia de imágenes mentales dependiendo de cada lector, sin embargo, en la historieta esa representación se limita a una única versión válida: la que el dibujante plasma en la viñeta. Aunque esto termine con la polisemia, no importa el grado elevado de iconicidad en la imagen empleada, siempre hay lugar para la interpretación del lector.

Un segundo elemento narrativo que se ha problematizado ampliamente es la representación de inasibles como: sonidos, sentimientos, movimientos, el avance temporal, entre otros, lo cual se ha solucionado de formas distintas por muchos autores y a través de los años ha logrado constituir un corpus de símbolos que un grupo de creadores utiliza como solución a esos paradigmas narrativos. En este punto, me parece adecuado diseccionar esos componentes, sobre todo porque Tony Sandoval utiliza la imagen y el texto en todas sus obras. Aun cuando hay estudiosos que consideran una aberración¹²¹ separar lo que en las historietas es una unidad de significación imagen-texto, me parece pertinente, para fines de análisis, mostrar las características específicas que tiene el lenguaje del cómic en su creación. Así pues, una vez hecha esta salvedad, procedo con la disección.

Gubern y Gasca a finales de la década de los ochenta dividieron este lenguaje en tres apartados: iconografía, expresión literaria y técnicas narrativas. En su análisis del discurso de las historietas ellos mismos reconocen la dificultad de esa división,

¹²⁰ Manuel Barrero en "Perversión genérica de una etiqueta comercial", señala: "Toda historieta pretende transmitir una historia, y tal pretensión la hermana a la novelística en función de que tal acción narrativa puede estudiarse a la luz de las teorías del relato establecidas y aceptadas, nos percataremos de que su funcionamiento difiere del literario en ritmo, en el uso del tiempo, en la cinética, en la construcción y evolución de personajes, en su adquisición por parte del lector". p. 193.

¹²¹ Cfr., *Ibid.*, p. 190.

ya que dichos aspectos, al ser parte de un conjunto, están íntimamente relacionados. Pese a este inconveniente, esta clasificación aporta sentido a la especificidad del lenguaje del cómic y a continuación se desglosa:

–Elementos iconográficos: dentro de este apartado, los autores consideran nueve convenciones, a saber: los encuadres, las perspectivas ópticas, los estereotipos¹²², el gestuario, las situaciones arquetípicas, los símbolos cinéticos o movigramas¹²³, la descomposición del movimiento, la distorsión de la realidad, las metáforas visuales y los ideogramas.

–Expresión literaria: en esta sección se incluyen nueve ámbitos, que son los cartuchos con textos inscritos¹²⁴, los globos o locogramas¹²⁵, la rotulación, los monólogos¹²⁶, los idiomas crípticos¹²⁷, las palabrotas e imprecaciones¹²⁸, la voz en *off*¹²⁹, los letreros¹³⁰ y las onomatopeyas.

–Técnicas narrativas: en esta parte se añaden siete elementos más como el montaje de viñetas o puesta en página (*layout*), el paso del tiempo, las acciones paralelas, el *flash-back*, el *zoom*, la visión y los puntos de vista, y el guiño de interpelación al lector.

Esta división tan exhaustiva pretende abarcar todo el universo de producción de la narrativa gráfica, por lo que es entendible que un autor con un estilo definido no

¹²² Se refiere a personajes y formas que se usan de forma común en la cultura de masas. Algunos ejemplos que aparecen en los cómics son: el superhéroe, el sabio, el borracho, el fuego, etc. Son recurrentes en las publicaciones y, por tanto, corresponde a representaciones simplificadas y fácilmente reconocibles.

¹²³ Son artificios gráficos para dotar de dinamismo a la imagen estática, de modo que el lector perciba el movimiento en las acciones.

¹²⁴ Son textos inscritos en las viñetas cuya función es la de explicar o aclarar la propia viñeta o la acción; también pueden ser comentarios del narrador omnisciente.

¹²⁵ Son figuras que contienen diálogos en los que se identifica, con la dirección de un pico o delta, quién dice el contenido de dicha figura.

¹²⁶ En el mismo sentido que en el cine, no es el pensamiento inaudible de los personajes, sino un hablar en voz alta consigo mismo.

¹²⁷ Se refiere a inscripciones que se colocan dentro de los globos en alfabetos diferentes al occidental e incluso, en idiomas o glifos inventados por el dibujante.

¹²⁸ Esta división se vuelve importante, ya que a lo largo del tiempo hay registros de símbolos que se repiten como representaciones psicológicas, por ejemplo una calavera que representa el deseo de matar o morir.

¹²⁹ Gubern y Gasca la definen como voz que se emite desde fuera del campo visual, por lo que la voz *over* y la voz *off* para ellos es lo mismo.

¹³⁰ Si bien al igual que en el teatro o en el cine pueden ser parte de la escenografía, en el cómic los letreros pueden ser elementos extradiegéticos que proporcionan información adicional o aclaratoria al lector.

haga uso de todas las convenciones en sus obras. Por ello, mi división difiere de la de los autores citados, ya que no me parece que las técnicas narrativas puedan separarse por completo de los aspectos iconográficos y literarios. Para este fin, yo sólo trataré los aspectos específicos del lenguaje del cómic que conforman las estrategias narrativas de elementos recurrentes en las diferentes obras de Sandoval, los cuales son: los encuadres, las perspectivas ópticas y las metáforas visuales, ya que la descomposición del tiempo la traté en el apartado anterior. De tal forma que a continuación presento un desglose de los principales recursos que aparecen en su narrativa, los cuales, más adelante, me permitirán realizar un análisis específico del tratamiento de las temáticas románticas que ha creado a lo largo de sus obras.

El primer elemento a tratar son los encuadres, legado de la pintura, utilizado en la narrativa fotográfica y en el cine. En el cómic, cada dibujo de la historieta ocupa una viñeta que puede considerarse, por analogía, el encuadre de la cámara, puesto que el marco de la viñeta también tiene como función: “Limitar al objeto en el interior de bordes precisos, [...] destacarlo de su contexto, recortarlo del *continuum*, del que forma parte, con la consecuencia, por un lado, de mostrar sólo una parte de lo real y, por otro, de obligar al mismo tiempo a suponer la existencia del resto”¹³¹. Entonces en cada viñeta se muestra una parte del espacio donde se realiza la acción; es decir, se corresponde con la función que tiene el encuadre: ubica la acción y remarca la importancia del personaje, del momento o del lugar, ya que establece visualmente la escala y magnitud, provocando una sensación de cercanía o lejanía en el espectador. De esta forma, el autor logra que el lector ponga atención en un elemento específico de la narración. Desde el punto de vista narratológico, se trata de un componente importante para constituir el punto de vista y, por tanto, la focalización.

Sandoval, del mismo modo que la mayor parte de autores de cómic, hace uso de los planos y angulaciones¹³² para crear una retórica narrativa, como sucede en el

¹³¹ Francesco Casetti, *Cómo analizar un film*, p. 86.

¹³² De acuerdo con Casetti, *ibid.* pp. 87-88: La escala de los campos y de los planos asume como criterio clasificatorio la cantidad del espacio presentado y la distancia de los objetos filmados (y

cine actual; así pues, estas composiciones, además de volverse más interesantes y dinámicas, ayudan a enfatizar rasgos del carácter del personaje o dotan de dramatismo a una escena. Por ejemplo, en la Ilustración 2.28 de *Nocturno* se observa un plano medio de dos personajes, este acercamiento nos permite observar su expresión de sorpresa, y en el caso del pelirrojo, hasta alegría al



Ilustración 2.28. *Nocturno*, p.32

tiempo que muestra algunos elementos de su personalidad a través de la ropa (trae un suéter con una calavera acorde con su ocupación, ya que es un músico de rock), también nos da referentes contextuales, la viñeta en solitario muestra que en el lugar hace viento, motivo por el cual las melenas largas de los dos personajes están elevadas, que los dos muchachos se conocen y estaban charlando cuando alguien los sorprende con su llegada. Este encuadre es la mirada subjetiva de un tercer personaje que se aproxima a ellos.

El siguiente elemento son las perspectivas ópticas; las cuales se refieren a puntos de vista

consecuentemente la integración de la acción y el grado de su reconocibilidad). Los datos normalmente codificados son los siguientes:

-*Campo larguísimo* (C.L.L): una visión que abarca un ambiente entero, de modo bastante más amplio de cuanto los personajes y la acción que residen allí pueden exigir (tanto es así que estos últimos, en cierto modo se pierden);

-*Campo Largo* (C.L.): una visión que abarca un ambiente completo, pero en la cual los personajes y la acción albergados resultan claramente reconocibles;

-*Plano medio* (C.M.): marco en el que la acción se sitúa en el centro de la atención, mientras que el ambiente queda relegado al papel de trasfondo;

-*Total* (TOT): unidad ambigua que se sitúa entre el campo medio y la figura entera, superponiéndose ora a uno, ora a otro. Es un marco en el que la acción está filmada enteramente, independientemente de la relación que mantenga con el ambiente y de la distancia de los objetos representados. Es un poco más específico que el campo medio, concentrándose sobre la acción y omitiendo el ambiente.

-*Figura entera* (F.E.): encuadre del personaje de los pies a la cabeza;

-*Plano americano* (P.A.): encuadre del personaje de las rodillas para arriba;

-*Medía figura* (M.F.): encuadre del personaje de la cintura para arriba;

-*Primer plano* (P.P.): encuadre cercano del personaje sobre el rostro, con el contorno del cuello y de la espalda;

-*Primerísimo plano* (P.P.P.): encuadre muy cercano concentrado sobre la boca y los ojos;

-*Detalle* (Det.): acercamiento concreto a un objeto o un cuerpo.



Ilustración 2.29. *Nocturno*, p. 39

insólitos o exagerados que incrementan la expresividad de ciertas acciones. El autor es muy cuidadoso con el uso de este aspecto; aparece de forma muy moderada en sus narraciones por lo que el impacto es mayor. Por ejemplo, en la ilustración 2.29, se aprecia cómo Sandoval, al retratar un concierto de música, se vale de elementos hiperbólicos como el cabello, la luz surgiendo de la batería, el halo luminoso que sale de la guitarra eléctrica en forma de calavera o los rasgos faciales del cantante y del guitarrista para expresar la emoción del momento y la energía que emana del grupo.

El gestuario, tercer elemento a analizar, corresponde a los gestos del cuerpo de los personajes para comunicar emociones o sentimientos. Aunque todo el cuerpo humano se utiliza para expresar, Sandoval en cada situación hace hincapié en los rostros, principalmente en los ojos (como puede verse en la Ilustración 2.30), las cejas arqueadas, los ojos muy abiertos, con las gafas que se resbalan por la nariz del personaje y la boca abierta. Es un aspecto que se encuentra basado en la teatralidad. En ocasiones, los personajes del autor parecen un tanto inexpresivos, porque los rasgos no son exagerados, lo que exige del lector un hilar fino de la historia y una mayor atención a la ilustración. En esta misma viñeta se observa que los recursos gráficos son acumulativos, esto es, además del gestuario tenemos la metaforización de la sensación que siente el personaje, la chica está en un concierto, pero el impacto de la música la hace sentir como en medio de un mar embravecido.



Ilustración 2.30. *Nocturno*, p. 40.

Tony Sandoval, a diferencia de muchos autores, hace un uso preciso del texto, que tiende a ser breve, con sintaxis sencilla y pocas onomatopeyas¹³³. La descripción es asunto de la imagen y los personajes son tan expresivos que a veces no es necesario aclarar sus sensaciones o sentimientos, ya que su gestualidad lo dice todo. Por ello, no hay descripciones muy largas, ni conversaciones extenuantes; incluso es trabajo del lector, en muchas ocasiones, construir las divagaciones y pensamientos de los personajes, dado que en algunas de sus obras aparecen páginas enteras sin ningún texto y, en cambio, muchas viñetas que suelen ser más expresivas que las palabras.

En la novela gráfica los lenguajes visuales y literarios se articulan en un sólo discurso para dar sentido a la narración. Así, el lector puede comprender e interpretar el texto, reconociendo no sólo la temática y la construcción de la obra, también, sin ser especialista en la materia, logra tener una lectura placentera. Pero el acto de lectura conjunta implica perspectivas diferentes que, al ser analizadas, ayudan a explicar el entramado textual. A continuación detallo algunas de las articulaciones que tienen cabida en la obra del autor sonoreense.

¹³³ Las combinaciones en las que el texto aparece en el cómic, para Scott McCloud son siete:

- 1) palabras específicas, en donde el dibujo ilustra el texto,
- 2) dibujo específico, cuando las palabras son el sonido de la escena,
- 3) viñetas duales, que tienen lugar cuando el texto y la imagen dicen lo mismo,
- 4) combinación aditiva, que se da en el momento en que el texto amplía o desarrolla a la imagen, o viceversa,
- 5) combinación paralela, en la que texto e imagen siguen caminos diferentes,
- 6) montaje, cuando el texto es tomado como parte integral del dibujo y
- 7) la interdependiente, donde texto y dibujo se unen para comunicar una idea.

Entender el cómic, pp. 153-155.

En primer lugar, me refiero a la puesta en página o montaje, que se refiere al acomodo de los elementos narrativos donde el lector habrá de interpretar el conjunto. En el discurso narratológico de Tony Sandoval, constantemente hay partes que son entendidas a partir del uso particular del lenguaje gráfico y verbal, y a la creación de sus propios símbolos (eso sin entrar aún en la trama o análisis de los personajes); me refiero a los elementos oníricos, sensoriales y fantásticos. Entender cómo se unen el lenguaje visual y el verbal para dotar a la historieta de sentido no es posible, pues, tomar en cuenta el *layout* (puesta en página), el cual, tal como señala Jesús Jiménez, se erige como unidad semiótica: “un sistema racional de comunicación donde la suma de las partes integrantes, viñetas en este caso, forma su mayor modo de significación pero no el único”¹³⁴.

De lo anterior se destaca que, en el proceso de lectura del cómic, es necesario tener presente que el lector no sólo observa de viñeta en viñeta el texto; le es imposible evitar la página completa e incluso la contigua, por lo que la organización de la ubicación, tamaño y forma de las viñetas se vuelve muy relevante. En este sentido, es necesario mencionar que en el caso del sonoreense, es parte de su estilo gráfico la irregularidad de la composición de las páginas supeditado al objetivo narrativo, muy lejano de los cómics clásicos de viñetas rectangulares y uniformes.

Una segunda articulación del lenguaje visual y literario tiene lugar en lo que se denomina punto de vista. Todo relato presenta una mirada a partir de la cual se desarrolla, es decir, un punto de vista desde el cual se cuenta la historia y que se hace explícito en los movimientos de cámara y encuadres utilizados, así como en los sujetos gramaticales de los textos empleados. De acuerdo con Iser (citado por Pimentel), son cuatro las perspectivas de organización de un relato:

- 1) la del narrador,
- 2) la de los personajes,
- 3) la de la trama y
- 4) la del lector¹³⁵.

¹³⁴ Jesús Jiménez Varea, *Narrativa gráfica. Narratología de la historieta*, p. 35.

¹³⁵ Luz Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva*, p. 97.

Vale la pena tratar cada uno por separado, tanto desde el aspecto teórico como desde el análisis aterrizado en la obra de Sandoval.

Así, sobre la primera perspectiva, la del narrador, Iser expresa lo siguiente:

La perspectiva del narrador domina cuando es él la fuente de información narrativa. Su medio de transmisión puede ser, o bien el discurso narrativo, o bien la narración pseudofocalizada en la que, a pesar de que la deixis de referencia sea en apariencia figural, el grado de restricciones de orden espaciotemporal, cognitivo perceptual, estilístico, etc. corresponde más bien a la perspectiva narrativa que a la figural; o bien el medio de transmisión puede ser el discurso de los personajes utilizado como portavoz de la perspectiva narrativa.¹³⁶

Al igual que en el cine, de forma tradicional en la novela gráfica este narrador omnisciente aparece como una voz en *off*, pero también los pensamientos de los personajes se escriben como voz *over*. Las metáforas visuales son muy recurrentes y, a pesar de ser parte del lenguaje propio del cómic, requieren la mayor parte del tiempo del texto para completar el sentido.

Por ejemplo, la Ilustración 2.31 no tiene recuadros en las esquinas de la viñeta que marquen la diferencia con el diálogo; del mismo modo, los pensamientos del personaje no están dentro de un globo. La imagen muestra otra forma del paso del tiempo: la representación del verano que muere y el otoño que va llenando de colores ocre el ambiente; las siguientes páginas compartirán esa gama cromática. Además, aunque la descripción es gráfica, el texto corresponde al narrador-personaje.

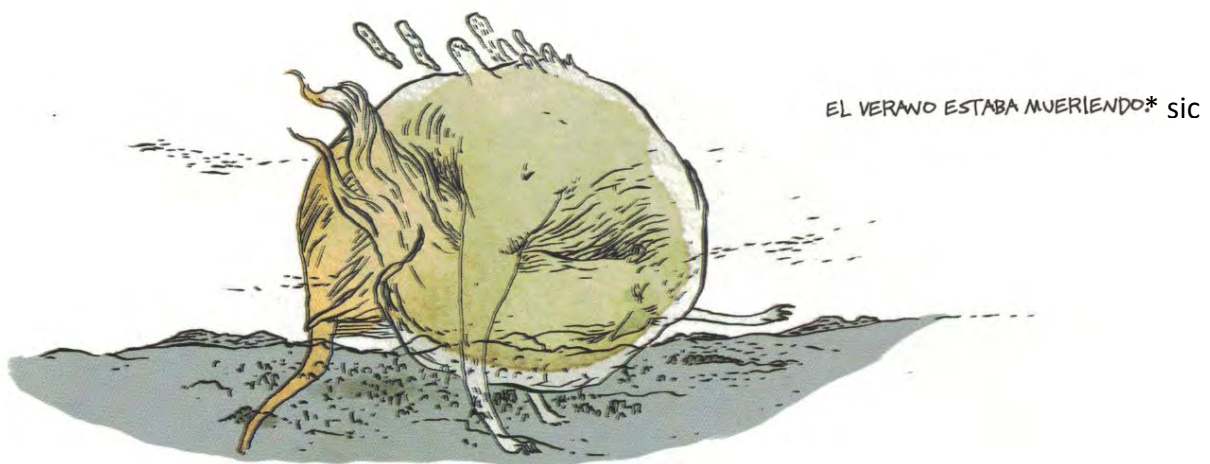


Ilustración 2.31. *Watersnakes*, p. 51

¹³⁶ *Ibid*, p. 114.

Así pues, la segunda perspectiva, la de los personajes plantea la información que éstos tienen en la historia, sus ideas y sueños, su forma de interpretar su universo diégetico:

Al igual que con la perspectiva del narrador, la de los personajes no se ubica solamente en el discurso figural. Lo hemos visto; puede ser otro quien narre y sin embargo la perspectiva corresponde al personaje, o viceversa; una descripción puede provenir, en apariencia, del personaje pero estar organizada desde la perspectiva del narrador, o bien información o juicios, aunque transmitidos en voz del personaje, corresponder a la perspectiva del narrador. De la misma manera, la perspectiva del personaje puede ubicarse tanto en discurso narrativo como en discurso directo¹³⁷.



Ilustración 2.32. *Watersnakes*, p. 29.

Mila. Escucha: “Me siento rara sin ellos. Así que juego a pasarme la lengua por los huecos... El espacio y el tiempo. Y cuando vuelven me cuentan todas las cosas maravillosas que han visto”. En la viñeta de la esquina inferior izquierda se

Particularmente en las novelas de Tony Sandoval, se establecen momentos específicos de ensoñación en los que la composición visual, además de enfatizar esos momentos, aligera la lectura; la viñeta libre, que no se encuentra restringida por el dibujo del cuadro, logra ese efecto que incide directamente en el ritmo narrativo y, por tanto, en la velocidad de lectura del receptor.

Como ejemplificación de lo anterior, se ve como en esta página (Ilustración 2.32) Agnes le habla a Mila sobre sus dientes, la perspectiva que vemos es la de

¹³⁷ *Ibid*, p. 115.

observa que Mila ya no pone atención en lo que su amiga le dice, hasta que en la última viñeta cambia el tema.

La tercera perspectiva se refiere a la trama: “Lo cierto es que la trama constituye uno de los indicadores más importantes de la significación narrativa, ya que su orientación constituye una postura, un punto de vista sobre el mundo”¹³⁸. La trama se refiere, en ese sentido, a la construcción diegética donde confluyen personajes y acciones. Para Sandoval es el tiempo de la historia, por lo que puede observarse en unidades más extensas como en momentos de la narración, por ejemplo, los momentos que pasa Mila con Agnes o luchando en la otredad. Entonces, a partir de la trama se relacionan el presente con el pasado y, dentro del presente, la unión de dos realidades que posicionan el relato en el género de lo fantástico. Esa construcción temporal proviene particularmente de una estructura lingüística, ya que: “Sólo en la narración en primera persona, especialmente cuando el presente de la locución entra en juego en la narración, el presente y el pasado tienen un valor temporal real, puesto que están referidos al yo que narra”¹³⁹.

Así pues, se observa que es en la trama donde aparecen los recursos literarios, los saltos de tiempo del pasado al presente. Si bien está conformada por imágenes, toma de la literatura esa estructura y del cine, los encuadres y modificaciones visuales para acentuar esos cambios¹⁴⁰. Por ejemplo, las páginas de la ilustración 2.33 presentan un momento de la historia donde la protagonista pasa de un momento de ensoñación, representado por las viñetas que no tienen marco (lado izquierdo), para llegar a su casa donde encuentra al hermano de Agnes que le devuelve la bicicleta que había dejado en su casa; el contacto con el chico la devuelve a la realidad, en viñetas enmarcadas (lado derecho).

¹³⁸ *Ibid.*, p. 126.

¹³⁹ *Ibid.*, p. 162.

¹⁴⁰ Pimentel señala, al respecto que: “Una característica básica de la mediación narrativa es el fenómeno de desfasamiento temporal entre el acto de la narración y los acontecimientos narrados. Un relato verbal difícilmente puede sustraerse a este desfasamiento, pues narrar algo a alguien implica, justamente, tener *algo* que narrar. Esa relación entre el acto de narrar y los acontecimientos narrados obliga al narrador a adoptar una posición temporal con respecto al mundo narrado. Un narrador podrá hacerse casi invisible, prácticamente inaudible; podrá ocultarnos su situación espacial al momento de narrar, pero no puede ocultar su posición temporal”, *op. cit.*, p. 157.



Ilustración 2.33, *Watersnakes*, pp. 54-55

Finalmente, la perspectiva del lector, la última citada por Iser, engloba a las anteriores, ya que:

[...] la perspectiva del lector es, a un tiempo, producto de la convergencia, en un punto privilegiado que permite acceder a una mayor complejidad, de todas las perspectivas que organizan el relato, y el resultado de la interacción entre el mundo del relato y el del lector. De este encuentro y tensión entre dos mundos surge un cúmulo de significaciones narrativas que aun el relato más elemental es susceptible de producir¹⁴¹.

De acuerdo con la teoría de la recepción, el relato cobra vida al ser leído y es el lector quien, con su experiencia y bagaje personal, habrá de llenar los huecos en blanco que el escritor ha dejado en el texto; es decir, toda esa información que no ha sido proporcionada con elementos gráficos o lingüísticos, pero que son necesarios para completar el sentido.

Para empezar, el lector¹⁴² de las obras de Sandoval, está familiarizado con los códigos propios de la narrativa gráfica y con el mercado del cómic de autor,

¹⁴¹ *Ibid.*, p. 133.

¹⁴² Iser hace referencia al lector implícito y Pimentel al real que ha de tomar ese lugar.

además, como ya mencioné con anterioridad, siente empatía por los temas melancólicos y temáticas lúgubres, propias del estilo de Sandoval. De forma más amplia, habría que tomar en cuenta las formas de circulación de la obra, de la cual se desprenden datos interesantes al respecto. Si bien la primera obra del sonorenses se editó por Caligrama en el 2007 (*El cadáver y el sofá*), pasaron diez años para que dicha editorial publicara otra novela suya (*Nocturno* en 2017), y a partir de entonces una por año en 2018 *Watersnakes* y 2019 *Mil Tormentas*. Esto es reflejo del reciente *boom* de la novela gráfica y de que el autor es reconocido en el medio, gracias a sus nominaciones a diversos premios Eisner y su trabajo editorial en Europa. A diferencia de este mercado mexicano, en Francia su primera novela editada, sólo unos meses después que en México, ya va en su quinta edición (aquí salió la segunda el año pasado), además de que todas sus novelas han sido publicadas en diferentes idiomas. El autor me explicó que aun cuando lo editan antes en Europa, él siempre deja libres los derechos para México, para que las editoriales nacionales no tengan que pagar por publicar su obra, aún así sigue siendo más difícil publicar aquí¹⁴³.

Así pues, mientras en el viejo continente sus obras se catalogan en el segmento enfocado a cómic para adolescentes, en nuestro país el rango de edad es mucho más extenso, en países como Francia, Italia y España, cada una de sus novelas se inserta en el mercado junto con una oferta cada vez más grande de títulos que no guardan relación temática ni estructural con el manga o el cómic de superhéroes; mientras en nuestro país es parte de un selecto grupo de obras que corresponden a esa alternativa comercial, al lado de otros autores como Neil Gaiman (*Sandman*), Junji Ito (*Uzumaki*), Charles Burns (*Black Hole*), Frank Miller (*Sin City*), entre otros.

En el mundo del cómic, como en otros mercados, es muy importante el público lector, hasta hace un par de décadas en México, editoriales como Ejea dirigían sus productos a públicos diversificados, como señala Cecilia Colón:

[los lectores de historieta iban] desde alguien que lee con dificultades hasta los profesionistas. El dibujo ayudaba a la total comprensión de la historia, por eso llegaba a toda clase de gente, aunque no supiera leer bien. No era

¹⁴³ Nadia Vázquez, "Entrevista a Tony Sandoval", 6 de mayo de 2018, inédita.

raro ver, en aquellos años, gente que viajaba en el Metro o los camiones ir leyendo una historieta, era una manera de estar entretenido y que el camino se hiciera más ligero¹⁴⁴.

De esa descripción de lectores, podemos percibir grandes diferencias con el lector actual y de la materialidad de la novela gráfica. El consumidor en nuestros días está versado en narrativas gráficas, audiovisuales y transmediales, difícilmente vemos a alguien en el transporte público leyendo cómic, el costo de las publicaciones es mucho más elevado que antes, en gran medida porque la calidad del papel y la impresión son mucho mejores. El tamaño y manejabilidad de los títulos que se imprimen no es precisamente de bolsillo, casi todas las obras de Sandoval son tamaño carta, impresas en papel couche y empastadas en cartone. Si bien sigue siendo un entretenimiento en cuanto a la lectura, también es un pasatiempo de coleccionismo que acerca a los lectores a grupos de *fandom* con intereses similares.

Debido a lo anterior, las editoriales sacan un gran número de títulos, en su mayoría de licencias extranjeras, mismas que son distribuidas en librerías, tiendas especializadas y kioscos de revistas. Probablemente los tirajes no sean ni cercanamente similares en número a los de las historietas que se imprimían hace treinta años, pero sin duda representa suficientes ganancias, toda vez que la publicación de títulos va en incremento.

Hasta ahora se ha visto que en la narrativa gráfica se hace uso de estructuras y estrategias que alrededor de dos siglos de tradición han ayudado a establecer las características de este medio. Los encuadres y angulaciones permiten establecer la focalización y el punto de vista del narrador, pero en todo relato, ese punto de vista convive con otros: con el de los personajes, el de la trama y el del lector, a final de cuentas él es quien dará vida a la historia mediante el proceso de lectura. También cabe agregar que, en ocasiones, resulta problemático separar los elementos narrativos, ya que la interpretación del texto conlleva el análisis del conjunto, es decir, de todos esos elementos articulados, las formas sumadas al

¹⁴⁴ Cecilia Colón, "Breve historia de una experiencia", p. 205.

color, al trazo, a la secuencia, al texto verbal, etcétera, por lo que los elementos separados o descontextualizados pueden ser polisémicos o absurdos. La novela gráfica, tal como señala Sergio García, es una sinfonía gráfica, en la que todos los elementos en armonía conforman una obra narrativa.

Así pues, puedo aseverar que la interrelación de lenguajes verboicónicos en la obra de Tony Sandoval crea una diégesis particular, oscura y triste, donde la fantasía se confunde con la realidad. Ese mundo lúgubre desarrollado por el autor corresponde a una larga tradición que ha tomado la melancolía como estética de creación y de la cual pueden sustraerse motivos gráficos como los tratados en el capítulo anterior y literarios como los que estudiaré en el siguiente capítulo.

De igual forma, como vertiente del pensamiento romántico, la estética fantástica permite al lector asombrarse ante situaciones que la lógica y la razón definen como irreales, pero que la subjetividad concibe como posibles. Dentro de esta estética Tony Sandoval presenta un universo de seres sobrenaturales en ambientes cotidianos que llevan tanto al lector como a los personajes a una constante duda sobre las situaciones que se presentan. De tal forma, que el lector de las obras de Sandoval, además de verse identificado por los mundos oscuros y angustiosos, también se siente atraído por las obras que dan rienda suelta a la imaginación en un momento histórico de creación en el que ya todo parece estar visto.

Capítulo 3

La visión melancólica de Tony Sandoval

Como se vio en el Capítulo 1, el concepto de melancolía se ha construido socioculturalmente a través del tiempo, por lo que ha permeado en todas las áreas del arte, así pues, no es de extrañar que tenga una aparición recurrente también en el cómic, reflejo de la interacción de éste con otros productos culturales y del sentir de las personas en momentos históricos específicos, ya que ésta: “representa la tristeza inmaterial de los hombres, un dolor moral muy asequible a la valoración subjetiva, sin necesidad de recurrir para su explicación a consideraciones médicas o científicas”¹⁴⁵.

Así pues, heredera de una larga tradición en literatura desde la novela gótica hasta nuestros días, la obra de Tony Sandoval presenta escenarios, temáticas y personajes fantásticos, como lo sobrenatural que enfrenta a la razón y a las explicaciones científicas, que surgió desde el romanticismo y se instauró en la narrativa occidental, con las necesarias adecuaciones a los momentos en que se desarrolla, pues como ya mencioné en el capítulo anterior, la concepción de realidad también ha variado con el devenir del tiempo. Asimismo, lo fantástico, como estética de la ambigüedad, ha abierto las puertas a mundos desconocidos y seres con características impresionantes cuyas historias se localizan en lo irreal pero posible.

En cuanto a las historias, el autor hace uso del juego del vaivén realidad vs otredad, que sitúa a tres de sus novelas en el fantástico posmoderno (*Nocturno*, *Watersnakes* y *Mil tormentas*), y en la cuarta (*El cadáver y el sofá*) la irrupción de lo fantástico y la ambigüedad a través de los sueños la colocan en el fantástico moderno, estas formas le permiten explicar los problemas de los protagonistas, sus naturalezas mágicas y sus angustias. Dichos aspectos se suman a la configuración de los personajes y motivos estéticos; así pues, en este capítulo desarrollaré estos dos últimos elementos.

¹⁴⁵ José María Álvarez y Fernando Colina, “Prólogo. El oráculo de tristezas más certero”, [Versión Kindle] párr. 3.

Las obras del sonoreense pueden circunscribirse en una estética melancólica donde la soledad y la tristeza juegan un papel predominante. Ya hemos visto como el lenguaje del cómic es empleado en su obra, con el uso de estilos gráficos diferentes que ayudan al lector a establecer naturalezas distintas en los hechos: separar el sueño de la vigilia, lo real de lo sobrenatural, el pasado del presente, etc. Una gama cromática oscura o apagada que a veces llega a parecer monocromática nos remite al tedio y al hastío. De igual manera, el empleo de poco texto en las viñetas aporta parte del sentido a las ilustraciones, si bien estas últimas podrían contar una historia por sí solas, requieren de los diálogos, la *voz off* o la *voz over* para precisar las situaciones, en la mayoría de los casos, texto e imagen son elementos complementarios, no redundantes.

Retomando la hipótesis inicial de esta investigación, en la que se plantea que en la actualidad, en que los procesos socioeconómicos y políticos (como la globalización y el neoliberalismo) desvinculan al ser humano y lo sumergen en el individualismo, Tony Sandoval retoma la mirada melancólica en su obra para evidenciar que el tedio y la angustia que sus personajes experimentan es una postura crítica ante un entorno adverso, esa postura melancólica, como vimos anteriormente, no sólo se refiere a la contrucción de las atmósferas lúgubres y a la configuración de estructuras narrativas específicas, también a temáticas y símbolos gráficos.

La configuración de los protagonistas, desde su presentación hasta el final de la historia, corresponde a ese temperamento melancólico que viene desde las teorías humorales, pero los conflictos con los antagonistas y sus aliados de lucha se relacionan con problemáticas más actuales, en donde la exacerbación de la violencia impacta en el espectador como en los discursos decadentes.

Por lo que el primer elemento a tratar, en este capítulo, es el análisis de los personajes, los protagonistas, como ya he señalado, tienen elementos en común entre ellas, sus historias de vida, sus personalidades y angustias. Además, la configuración de los antagonistas y de los coprotagonistas, también presentan similitudes, pues todas las novelas cuentan con una pareja que vive las aventuras y personajes rivales que atacan en grupos. Aunque las obras de Sandoval pueden

parecer *Bildungsroman* o novelas de formación, ya que los protagonistas son adolescentes que pasan a la edad adulta, puede notarse una serie de cambios en su carácter y forma de actuar, sin embargo, lo que ha de pervivir en ellos es el halo melancólico.

Al ser la atrabilis, como se mencionó en el primer capítulo, una forma de percibir la realidad, una mirada inquisidora y hasta una decisión vital; aun cuando se perciben transformaciones en los protagonistas de principio a fin de cada historia, los ambientes, las atmósferas y la percepción del tiempo intradiegticos no sufren esa misma transformación. De tal forma que los personajes emprenden viajes de autoconocimiento iniciados en un momento de tedio, tristeza, soledad o depresión y culminan en un cambio evidente en sus vidas, pero este desarrollo de carácter o personalidad aparece a la sombra del sol negro.

El segundo elemento que estudiaré en este capítulo, son los temas coincidentes en las obras seleccionadas que se relacionan tradicionalmente con la melancolía, de los cuales he elegido tres: la violencia, el amor trágico y el erotismo. Aunque la muerte sea tal vez el más notorio, en los capítulos anteriores ya he abordado los tipos a los que se hace referencia: como el fallecimiento o pérdida de personajes en la historia: Sophie a su madre y hermano, Seck a su padre, Lisa a su madre y su padre está ausente. Además de esa relación directa hay otras un poco más complicadas, la de Polo y Sophie con el cadáver de Christian; la de Seck, quien camina con los muertos; la de Mila que se hace amiga de Agnes, quien es un fantasma. Estas diversas formas de relacionarse tan estrechamente con la muerte son un rasgo tanto de la estética melancólica como de la literatura fantástica, como ya lo mencioné en los capítulos 1 y 2; por lo que en este capítulo quiero abordar otras temáticas melancólicas que también son reincidentes en sus novelas, como la violencia explícita, ya sea en la realidad o en la otredad, cuyas representaciones gráficas, no por ser en un estilo de dibujo poco realista, son menos impactantes.

El segundo tema a analizar es el amor trágico, el cual sólo aparece en tres de las obras (en *Watersnakes* no) en las que da lugar a metáforas visuales muy poderosas y pasajes eróticos gráficamente interesantes, por lo que resulta

importante realizar la exégesis de su presencia, recordando que el erotismo e incluso las filias poco convencionales fueron tratadas con gran interés por los modernistas. Las abordaré por separado aun cuando no son temas ajenos entre sí, para hacer hincapié en los tratamientos gráficos de ambos.

Por último, hay un motivo de tipo completamente visual recurrente en las obras: las metáforas marinas, la aparición de pulpos, peces, serpientes y caracoles de mar, etc.; éstas tienen una función narrativa, aunque no completamente ligada a la historia, es decir, si bien son metaforizaciones de sentimientos o sensaciones de los personajes, en el caso de *El cadáver y el sofá*, no se justifica su uso particular, ya que la historia no se desarrolla cerca de la playa, por lo que parece más bien, una preferencia estética del autor, por esta razón no los analizaré, a pesar de que forman parte de su poética.

Así pues, paso al último acercamiento propuesto a las obras de Tony Sandoval, el estudio de la configuración de los personajes y los temas melancólicos que dan a su obra un toque de singularidad y, al mismo tiempo, la unen a la tradición.

3.1 Mujeres frágiles, mujeres fatales y héroes melancólicos

Los personajes principales en las obras a analizar, más que la edad o el género, tienen en común vidas trágicas desasosegadas, siempre hay una pérdida familiar que los llena de tristeza y los pasajes oníricos se plantean como momentos de revelación terroríficos.

Sin duda, hay una gran diferencia entre la conformación de los protagonistas femeninos y masculinos. Los personajes masculinos gráficamente son delgados y de estatura promedio, lo cual, unido a su expresión triste y cabizbaja, denotan debilidad. Los personajes femeninos, en cambio, son delgados y espigados, con la delgadez de sus extremidades se resaltan las caderas y pechos, se ven delicados y sensuales, además su personalidad siempre es más fuerte y decidida; en los textos son descritas como muy hermosas y poco convencionales, bellezas inusuales. Estas formas de representación, sin duda, tienen relación con los actuales estudios de género. Más allá de suponer que el autor es feminista o no, quiero referirme a lo que su discurso gráfico muestra.

Si bien es cierto que los personajes femeninos tienen apariencias que nos remiten a los conceptos de *femme fragile* o *femme fatale* del decadentismo, la estructuración de su carácter y la transformación del mismo al final de la historia, no corresponden completamente a esos modelos decimonónicos. En general, estos personajes, de apariencia frágil y triste, a pesar de que presentan cierta necesidad romántica, no son las típicas mujeres en problemas que requieren de un personaje del sexo opuesto para ser salvadas; pelean sus propias batallas y salen triunfadoras.

De forma similar, los personajes masculinos, independientemente de corresponder a la figura del héroe melancólico, aun cuando sean protagónicos, no son musculosos y rudos ni metrosexuales (que podría considerarse otro tipo de masculinidad), en el dibujo son muy delgados y malos para la pelea (de hecho, Polo hasta debe ser salvado por Sophie en una contienda, y Seck se vuelve hábil para los golpes sólo cuando se convierte en Nocturno). Su carácter tampoco corresponde al ideal masculino de otras épocas, no son jóvenes decididos, trabajadores y valientes, de hecho los dos protagonistas masculinos son fuertemente influenciados por sus novias para cambiar, lo que podría verse como deficiencias de carácter.

Por lo anterior, las caracterizaciones de lo femenino y lo masculino que Sandoval presenta en sus obras corresponde a una visión actual, que permite mujeres heroínas (que no pierden su sensualidad) y héroes sensibles, artísticos y delgados, que pueden depender emocionalmente de sus parejas.

3.1.1 Los protagonistas

Polo (*El cadáver y el sofá*)

Es un chico tímido y débil (sus brazos son extremadamente delgados); vive en un poblado aburrido. La soledad se muestra como parte de su día a día. Esta imagen (Ilustración 3.1) es la presentación del narrador personaje, el uso del plano general permite una descripción más amplia. Es evidente el ambiente apacible, los colores cálidos, pero no brillantes colocan al personaje en ese estado de tedio, se observa la brisa suave en un llano donde parece que no pasará nada. La llave de agua que



Ilustración 3.1. *El cadáver y el sofá*, p. 5.

gotea le da la oportunidad de explicar que los defectos hacen más interesantes las cosas, por eso observa el caer constante de las gotas con detenimiento, es un acto de sordidez reflexiva.

Para hacer el contraste, en la penúltima viñeta del relato (Ilustración 3.2) se presenta a Polo absorto en sus pensamientos, con las manos en los bolsillos, con la postura un poco desgarbada, en el mismo paraje, viendo la misma toma de agua que en la primera viñeta en plano general, el personaje en medio, ahora de perfil, el cielo en amarillo

verdoso más iluminado que en la viñeta inicial, con nubes ligeramente más oscuras, el pasto verde pálido, el charco que el goteo de la llave forma es de un azul que se fusiona con el resto de la ilustración, la gama cromática descolorida hace que nuevamente el cabello del chico resalte, ahora es más corto y el viento no lo mueve, de la línea de horizonte se despliega un halo luminoso del lado derecho, como algo por venir más alegre. La última viñeta se enfoca en la toma de agua y las moscas que la rodean, una especie de cámara subjetiva, la ilustración enmarcada ya no cubre todo el cuadro, los bordes se han redondeado como un



Ilustración 3.2. *El cadáver y el sofá*, p. 145

obturador que va cerrando. El protagonista-narrador recuerda esa frase que hizo que Sophie se identificara con él y que dio inicio a su relación: “Cuando los defectos hacen de las cosas algo más interesante”¹⁴⁶.

La estructura de la obra es

¹⁴⁶ Tony Sandoval, *El cadáver y el sofá*, p. 145.

circular, Polo presenta un carácter melancólico al inicio, a pesar de todas las peripecias que vive en ese verano, aunque hubo un cambio en el entorno y en su vida, termina nuevamente en la tristeza y la soledad.

Seck (*Nocturno*)

En la ilustración 3.3 se muestra la presentación de este personaje. Seck está en medio de una multitud de personajes cadavéricos con cráneos deformes, ataviados con capas, definidos en el texto como muertos, todos armados con lanzas. El rostro de Seck no es del todo claro, el juego de sombras permite esbozar los ojos y la boca, su larga cabellera negra se confunde con su capa, la posición de la cabeza corresponde a quien camina mirando hacia el suelo, el viento produce el movimiento en el cabello y parece ser tan fuerte que el muchacho repliega su cuerpo dentro de la capa para guarecerse. El sombreado a lápiz da volumen a esos personajes patéticos, las líneas de contorno a tinta son tan finas y trémulas que acentúan las deformidades, pareciera que la carne cae a pedazos de esos esqueletos deambulantes. En la viñeta anterior, en un gran plano general, se observaba la masa de cuerpos acercándose y en el cielo apenas perceptible las palabras “estoy cansado”.



Ilustración 3.3. *Nocturno*, p. 7

Este personaje se va transformando gráficamente del inicio al final del libro, principia como un joven débil y enclenque sin propósito en la vida. A través de un viaje de aprendizaje se convierte en un músico apasionado que encuentra la



Ilustración 3.4. Nocturno, p. 142

que parece una sombra. De fondo, el cielo nublado que hacia la derecha se aclara, despertando la idea esperanzadora de un futuro más brillante juntos.

Aunque la imagen del protagonista es más nítida, el color negro y la falta de rasgos en el rostro, el viento siempre en contra, da la idea clara de que a pesar de todo lo que ha vivido, la atmósfera melancólica se ha mantenido y seguirá manteniéndose.

Mila (*Watersnakes*)



Ilustración 3.5. *Watersnakes*, p. 8

liberación de su espíritu a través del arte; pasa de ser dibujado en escala de grises a manera de bosquejo a una imagen nítida y a color.

En la viñeta final (Ilustración 3.4) la puesta en página es muy importante, aparece en el centro de la página, enmarcada por una fina línea modulada, a modo de ventana, los personajes, en plano entero, están abrazados, los cabellos y la falda de Karen juegan al viento, ella vestida de colores claros se contrapone a la imagen en negro de Seck

La presentación de Mila es a partir de una viñeta de toda la página desbordada (Ilustración 3.5) está nadando en el río muy cerca del fondo, va en la misma dirección que tres peces rojos que nadan a su lado, en dirección contraria al sentido de lectura, de derecha a izquierda, sólo se percibe su silueta desdibujada en el agua, no se distinguen las facciones de su rostro más allá de lo que permite el contorno de su perfil, esto da una primera impresión de su personalidad que, al inicio de la historia, parece también desdibujada.

Mila es una chica solitaria que recorre varios

kilómetros en bicicleta para ir a nadar en el río, vive con sus padres y no tiene amigos. Ella misma se define como miedosa. Pondrá a prueba su valentía al cumplir la misión de regresar al rey pulpo al mar, actuará a contracorriente en la historia, así como nada en su presentación. Esta imagen puede considerarse la primera pista sutil para el lector de que se adentrará en un mundo, donde las leyes naturales no serán siempre obedecidas.

La representación de ese personaje solitario y desdibujado en la oscuridad del fondo del río, nadando a contracorriente de lectura, se modificará completamente, al descubrir que es más valiente y fuerte de lo que cree. La última representación de la chica (Ilustración 3.6) será una viñeta de toda la página con bordes finos, el encuadre es un plano general, lo que permite ver a la chica de cuerpo entero y el lugar en el que se encuentra. La imagen muestra a Mila vestida toda de negro, en



Ilustración 3.6. *Watersnakes*, p. 137

su bicicleta, sentada de lado como en ese instante en el que está a punto de subir para iniciar la marcha, pero buscando algo en el bolsillo delantero del pantalón. Está en un camino solitario con un cielo gris pálido, a lo lejos se ven montañas pero ningún poblado, ella está en medio de lo que parecen los últimos arbustos del bosque, que dan inicio a un valle de pastizales (una caracterización clásica del ambiente melancólico). En actitud pensativa, aunque su postura nuevamente va en contra del sentido de lectura, pero a favor del viento, como se puede ver en sus cabellos, la bicicleta y el camino que ha de seguir van hacia el fondo de la página. Al

igual que Polo, Mila inició la historia sola en un lugar apartado, al igual que Seck con trazo desenfocado y facciones imperceptibles, sin embargo, terminará con trazos muy bien definidos, pero nuevamente en soledad, apartada y en su camino habrá esa cercanía con la muerte representada simbólicamente por el cráneo a la izquierda de la imagen.

Lisa (*Mil tormentas*)

Lisa es la única que se presenta a sí misma:

“Me llamo Lisa y colecciono huesecillos y piedras raras
Me gusta sumergirme en la belleza que nos ofrece la naturaleza para
escapar así de la rutina de casa
Lejos de las consignas de mi madrina...
... y de las bromas pueriles de su hijo
lejos de la alegría de los niños que juegan juntos...
lejos del abismo que me separa de mi padre
pero sobre todo lejos del vacío que me dejó la muerte de mi madre”¹⁴⁷.



Ilustración 3.7. *Mil tormentas*, p. 3

La imagen de la chica (Ilustración 3.7), apenas bosquejada en rojo, comienza en un lugar con hierba oscura, las nubes negras indican que la tormenta se aproxima, en un episodio de once viñetas de forma irregular sin bordes, veremos cómo en una lluvia torrencial, queda sumergida en el agua que la arrastra, plantando con fuerza los pies

en el suelo logrará permanecer hasta que el agua desaparece y queda sólo un charco. Toda la escena es la metaforización de su estado mental, cómo la cotidianidad la abrumba y arrastra, y ella tiene que hacer gala de fuerza para sobrellevar las penas que la agobian.

Lisa, al igual que Seck, pasará por diferentes trazos y coloraciones a través de la historia, pero a diferencia de éste, permanecerá pálida y de cabellos blancos, acorde con el hecho de que se presenta como una criatura mágica, que puede convertirse en un ser gigante y peludo para luchar contra seres de la otredad, y es llamada específicamente “bruja poderosa”, el texto da a entender que además de su habilidad para transformarse posee un gran poder que nunca utiliza, por lo que es completamente desconocido por el lector.

En la historia, la chica pasará por su primer amor, su primera decepción, un nuevo amor, su transformación, una batalla cruenta y el reencuentro con su padre. Todo

¹⁴⁷ Tony Sandoval, *Mil tormentas*, pp. 3-6.



Ilustración 3.8. *Mil tormentas*, p. 134

un camino de peripecias hasta que al fin del relato se va con su progenitor. En la viñeta final (Ilustración 3.8) de tamaño de la página completa desbordada, nuevamente el trazo es esbozado con lápiz rojo, la acuarela diluida, Lisa va de la mano de su padre, con pose erguida, la mirada triste de siempre, sus cabellos al viento que esta vez no parecen ir en su contra, pues la postura de la espalda y los casi imperceptibles pies no demuestran lucha alguna. Ante el texto: “Mi padre nunca me contó en qué había consistido el pacto de mi madre”¹⁴⁸ el lector descubre que toda la historia

ha sido un recuerdo.

Sin duda, ha habido cambio en ella del inicio al fin del relato, resultado de todos los acontecimientos sucedidos, pero al igual que los protagonistas de las otras novelas, Lisa continúa con su apariencia melancólica.

En los cuatro textos, el viento y la lluvia aparecen constantemente, como si la naturaleza fuera un elemento extra contra quien deben luchar los personajes. Es completamente coherente con la estación del año en la que se sitúan los relatos, el paso del verano al otoño, no hay que olvidar que el otoño es la estación de la melancolía. Además era una característica muy acorde con el romanticismo: la naturaleza era un reflejo de los sentimientos de los personajes y, a veces, era un personaje importante en la historia, como en el cuento “No despertéis a los muertos” de Johan L. Tieck.

3.1.2 Los coprotagonistas

En cada una de las novelas, el protagonista cuenta con una pareja de aventuras, que además es el lazo que lo une a un mundo diferente, ya sea a la realidad en el caso de Karen (*Nocturno*) y Simón (*Mil tormentas*), o a lo fantástico en el caso de Sophie (*El cadáver y el sofá*) y Agnes (*Watersnakes*). Asimismo, en dos textos los

¹⁴⁸ *Ibid.*, p. 133.



Ilustración 3.9. *El cadáver y el sofá*, p. 3

protagonistas tienen una relación amorosa (Seck y Karen en *Nocturno* y Polo y Sophie en *El cadáver y el sofá*), pero en los otros dos los une una misión, en el caso de Mila y Agnes, salvar al rey pulpo y en el caso de Lisa y Simón, combatir a los demonios comeniños.

Sophie (Ilustración 3.9) es presentada por Polo como una chica “rara”, muy guapa y sensual, directa e inteligente. Es la única de las protagonistas femeninas que tiene el cabello corto, pero siempre en movimiento con el aire, detalle que se relaciona con el aspecto salvaje y libre de su carácter.

Es un personaje con personalidad fuerte y activa sexualmente, por lo que en la estética decadentista correspondería a la *femme fatale* o devoradora de hombres; ella toma en todo momento la iniciativa: se acerca y habla con Polo por primera vez, lo invita a su casa e inicia el juego erótico. Usa pupilentes que le dan un aspecto extraño, viste de negro (como dark) y tiene colmillos animalizados, en general se plantea como una licántropa alfa. Es igual de solitaria que Polo, de hecho él es su único amigo.

Karen (Ilustración 3.10), como la mayoría de las mujeres que dibuja Sandoval, es rubia de cabellos largos, con una expresión constante de tristeza, que logra como en los demás personajes a través de la nariz y párpados inferiores rojizos, y las



Ilustración 3.10. *Nocturno*, p. 32.

cejas y boca ligeramente arqueadas hacia abajo. Tiene un toque intelectual con las gafas, su forma de vestir es despreocupada y muy combinada, es la única de sus personajes femeninos que utiliza la ropa holgada lo que hace que no se vea tan delgada como las demás. A diferencia de las otras protagonistas, ella es adulta y profesional, es reportera y trabaja para un periódico y varias revistas. Ante todo, es una mujer segura e independiente que ayuda a Seck a estabilizar su vida.



Ilustración 3.11. *Watersnakes*, p. 10

Agnes (Ilustración 3.11) es una fantasma traviesa y atrevida, juguetona y bromista, del tipo férico medieval: caprichosa y despreocupada. Encantadora pero con una historia trágica y un objetivo que cumplir: liberar al pulpo. Agnes le muestra a Mila una forma divertida de ver el mundo y la orilla a enfrentar con valentía a los demonios. Físicamente conserva los rasgos distintivos de la mayoría de las chicas de Tony, muy delgada, de expresión triste, nariz y ojos diminutos, cejas delgadas, cabello largo y siempre suelto. Su cabellera rubia contrasta con el negro del cabello de Mila, al igual que sus personalidades. Mientras Agnes es desinhibida y alegre, Mila es cohibida y triste. A pesar de ser un fantasma, tiene necesidades fisiológicas como hambre y cansancio, es como si al morir únicamente se hubiese vuelto invisible para todos; los niños pueden oírla y sólo Mila la ve.



Ilustración 3.12. *Mil tormentas*, p. 113

El último de los personajes coprotagónicos es el padre de Lisa, Simón (Ilustración 3.12), como puede verse es muy diferente al resto, por ser adulto, hombre y estar ausente en imagen las dos terceras partes del relato. Su aparición funciona de la misma manera que las coprotagonistas anteriores. Ayuda a su hija a luchar contra los demonios, es el único adulto que puede verlos, y le revela un secreto: que su madre hizo un pacto con el diablo. Al final de la historia se la lleva con él, y la vida de la niña cambia de nuevo, encuentra en la música su camino y se convierte en concertista.

La apariencia de Simón recuerda a las películas de vaqueros, el sombrero, las botas, la gabardina, la corbata de bolo, el rifle, los bigotes, aunque va vestido todo

de negro¹⁴⁹ (y no es el malo), es muy delgado, pero su rostro es alargado, con una nariz grande, su cabello negro y hasta su tono de tez contrastan con la fisonomía de Lisa, ella es la mágica y él, del mundo real.

Los coprotagonistas además de ser compañeros de aventura, apoyan física y emocionalmente a los protagonistas, y al final les permiten ver esa tímida luz de esperanza que aparece después de superar las adversidades que se presentan en cada historia, cuando la calma es restituida.

3.1.3 Los antagonistas

Los malos aparecen en grupos y es de esta forma como atacan, las confrontaciones son físicas siempre, por lo que ante la desventaja numérica, los protagonistas tienen que demostrar no sólo fuerza sino una gran habilidad bélica. A continuación presento a los antagonistas de cada historia.



Ilustración 3.13. *El cadáver y el sofá*. p. 109

En *El cadáver y el sofá* los malos son unos chicos que juegan fútbol y molestan a quien se deja (Ilustración 3.13). Como puede verse en el dibujo, los malos tienen rostros animalizados a manera de monos, son adolescentes que no miden las consecuencias de sus actos. Ahorcan a Christian en un juego que termina en tragedia. Esta representación del acoso infantil, como se vio anteriormente, al ser una temática actual y conocida para el

lector, forma parte de la creación del efecto de realidad. En este caso, los antagonistas muestran arrepentimiento, Pelón (el líder de la banda) al suicidarse y el Moco al confesar el asesinato de Christian.

En *Nocturno* los malos son la banda rival, el perverso asesino y los demonios en la mente de Seck. Este juego de la maldad funciona como un elemento de ambigüedad. La banda rival que mata a Rojo y desaparece a Seck aparece como

¹⁴⁹ En esta viñeta se ve más claro el vestuario, en el resto de sus apariciones la ropa es negra.



Ilustración 3.14. Nocturno. p. 42

parte de la realidad, los demonios en la mente de Seck e incluso el espíritu de Deón (que lo engaña haciéndose pasar por su padre) son parte de la otredad.

La banda Fuego Negro (Ilustración 3.14) se presenta como los antagonistas naturales. Como puede observarse en la imagen, la expresión de los personajes es agresiva y desafiante. En sus rostros, a pesar de las narices rojas, no hay



Ilustración 3.15. Nocturno, p. 96 (fragmento)

tristeza, más bien enojo, y también rasgos toscos y exagerados.

Además, en una historia secundaria aparece un asesino en serie (Ilustración 3.15) que rapta personas para conseguir sus cráneos. Ese ser descrito como perverso, de nuevo es parte de la realidad, pero de forma distinta, en el universo diegético valida un acontecimiento que puede ser leído en periódicos, es decir, hace hincapié en una referencialidad extratextual que no existe, acentuando de esta manera la idea de simulacro. Es un hombre regordete con apariencia amable. Su indumentaria da la idea de que al exterior tiene un trabajo y una vida social normal. El estilo gráfico en esta imagen

corresponde al paso entre el delirio de Nocturno y su retorno a la realidad, es la transición del esbozo en gris con toques de rojo (de las viñetas anteriores) al color diluido.

Los personajes en la cabeza de Seck (Ilustración 3.16) tienen apariencia cadavérica, con cabezas muy grandes y ojos pequeños y brillantes, se nutren de sus miedos, por lo que constantemente están interfiriendo con su percepción de la realidad y le provocan pensamientos recurrentes, en la imagen parecen manipular las terminales nerviosas de la mente de Seck, según señalan, el muchacho se ha reencontrado con la música y eso los pone en peligro, ha hallado de nuevo su



Ilustración 3.16. *Nocturno*. p. 102

pasión y eso puede terminar con su acedia. Esta afección mental recuerda a la sintomatología propia de la melancolía del siglo XIX, y la alusión a pequeños demonios que provocan el padecimiento mental, corresponde a un pensamiento anterior, al de la Edad Media, recuerda el miedo al demonio meridiano que escogía víctimas entre los clérigos al atardecer¹⁵⁰. Aunque la representación de estos seres corresponde más a la idea de “demonios internos”, más propia del siglo XX, en las que se relaciona más con los tipos de depresión.

En *Watersnakes* aparecen dos grupos de malos, el primero son criaturas de la otredad con apariencia de animales que han perdido a girones la carne (aún se observan rastros de músculos en sus hombros aun cuando sus costillas están

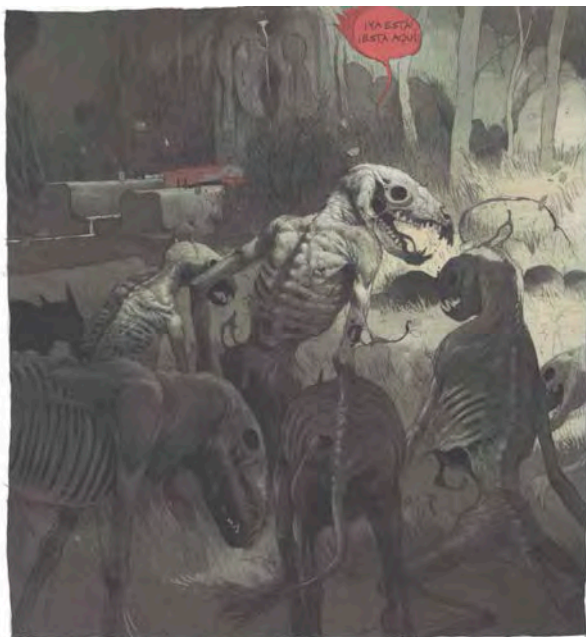


Ilustración 3.17. *Watersnakes*, p. 92.

completamente desnudas), con cráneos alargados, fauces prominentes y colas; bestias que para luchar se yerguen (Ilustración 3.17), son una especie de sabuesos que están en busca del rey férico convertido en pulpo que Agnes se tragó de niña; los globos de texto de estos seres son de color rojo, como acentos visuales, y la metaforización de la búsqueda de sangre de las fieras al hablar.

¹⁵⁰ David Pujante, en *Oráculo de Tristezas. La melancolía en su historia cultural*, “Cap. IV. El demonio meridiano: pensamiento medieval sobre la melancolía. El deseo sin objeto”, cita el *Tratado práctico o el monje* de Evragio, en el que se atribuye a un demonio la acedia que sufrían los monjes reclusos: “El demonio de la acedia, también llamado «demonio de mediodía» [...] es el más pesado de todos. Ataca al monje hacia la hora cuarta y acosa el alma hasta la hora octava. Al principio, hace que el sol parezca moverse lentamente, como si estuviera casi inmóvil, el día parece tener cincuenta horas. Después obliga a mantener los ojos fijos sobre las ventanas, a odiar su celda ...”, párr. 34.

El segundo grupo se denomina en el relato “los altos señores”, también son seres oscuros de la otredad que van cubiertos con capas cafés, éstos tienen como misión matar al rey-pulpo y a cualquiera que se interponga en su cometido. A diferencia de los sabuesos, los señores utilizan armas, específicamente hechas para atacar, lo cual evidencia un status distinto al de los sabuesos, son completamente antropomórficos y además hacen uso de utensilios bélicos, es decir, son más humanos y civilizados.

En *Mil tormentas* hay dos grupos antagónicos: los niños que tratan a Lisa de bruja, la acosan y arremeten contra ella (Ilustración 3.18) y los seres de la otredad que se alimentan de niños. El primo de Lisa, Bruno, la acusa de bruja¹⁵¹ motivado por los celos, ya que ella tiene mejores calificaciones que él a pesar de que pasa mucho tiempo vagando. El niño forma un club con el resto de sus amigos para atacarla, aunque ella es mayor en edad que ellos, la superan en número; ya que Lisa no tiene amigos que la ayuden, está rodeada y sorprendida por la actitud beligerante de los chicos.



Ilustración 3.18. *Mil tormentas*, p.62.

¹⁵¹ Resulta particularmente interesante que en esta novela el autor explique que los niños son católicos y muy religiosos, por lo que el hecho de que Lisa sea bruja y pueda practicar rituales satánicos es suficiente motivo para embestirla. Algunos relatos fantásticos del siglo XIX presentan esa carga religiosa. No hay que olvidar que el catolicismo está en contra de la brujería y sus ritos por considerar que mediante éstos se hacen pactos con el diablo.



Ilustración 3.19. *Mil tormentas*, p. 49.

Ojdre y los demás seres de la otredad (Ilustración 3.19) son los malos que vienen del mundo de lo fantástico. Estas criaturas se alimentan de niños, por lo que atacarán el pueblo de Lisa para raptar a todos los que puedan. Ojdre es un dios de forma animal, peludo, con colmillos prominentes, cuernos, orejas puntiagudas, hocico grande y garras. Lidera a una manada de bestias. Los otros seres malignos varían en forma y tamaño, los hay con apariencia calavérica, peludos, de orejas puntiagudas y garras, con alas de murciélago y serpientes voladoras.

En general, en las novelas gráficas de Tony Sandoval los malos de la otredad no tienen matices, son malos sin explicación y sin dualidad, lo que los asemeja un tanto a los personajes malignos de los cuentos de hadas que, como señala Bruno Bettelheim, simplemente son malos¹⁵². A diferencia de los malos de la realidad intratextual que sí muestran ambición, descuido, miedo, ignorancia o celos que los llevan a estar en contra de los protagonistas, es decir, tienen motivaciones psíquicas.

Como puede verse, los malos atacan en grupos, por lo que las peleas nunca parecen justas, lo que provoca que el lector se sienta más identificado con los protagonistas, ya que para defenderse hacen gala de valentía y habilidad para salir triunfadores ante situaciones adversas tan desventajosas.

3.2 Temáticas melancólicas

El amor y su relación con la muerte son motivos recurrentes en la literatura occidental desde hace muchos siglos, pero ciertos temas como el suicidio o el

¹⁵² Bruno Bettelheim, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, p. 15.

amor trágico aparecen con mayor frecuencia a partir del Romanticismo. En las obras de Sandoval se observa esta compleja relación entre diferentes tipos de amor (filial, propio, de pareja, etc.). Particularmente el amor de pareja aparece con tintes trágicos, aunque en su desarrollo da lugar al erotismo. Asimismo, aparecen diferentes formas de muerte (la propia, de un ser querido, alguien que vuelve de ésta, quien nunca se va, pues queda atrapado en el paso entre la vida y la muerte etc.), así como las diferentes representaciones gráficas de ésta.

La violencia es un tema muy utilizado, las peleas son muy sangrientas y el número de páginas que el autor dedica a éstas es muy grande, las perspectivas ópticas, la gestualidad, el uso de contrastes y líneas cinéticas además de dotar de dinamismo las imágenes incrementan el impacto en el lector, particularmente en *Nocturno* y *Watersnakes*, aunque son elementos que aparecen en las cuatro novelas. En las siguientes páginas trataré estas temáticas con mayor detenimiento.

3.2.1 Amores trágicos

Como señalé en el primer capítulo, una de las respuestas del Romanticismo a la racionalidad y científicismo del Siglo de las Luces fue lo fantástico, sobreponer la emoción y los sentimientos sobre la razón fue algo contestatario, resultado del análisis profundo del camino que se estaba siguiendo para explicar el mundo. Los románticos llevaron ese miedo de lo que venía, entre lo desconocido y misterioso, esa angustia leve de los cambios que se reflejan en las actitudes de los personajes góticos, si bien, este movimiento fue un periodo considerado como breve, su estética se mantiene latente en los siglos posteriores y retorna con fuerza en la actualidad: “Pareciera que la condición melancólica surge con gran fuerza en la cultura cuando con el transcurrir del tiempo se derrumban los valores tradicionales y se pierde el sentido de su historia”¹⁵³. De ese periodo romántico, la representación exacerbada de los sentimientos como el dolor o el amor pueden verse en la narrativa gráfica del sonoreense, a continuación presento unos ejemplos.

¹⁵³ Roger Bartra, “Los objetos perdidos”, párr. 7.

En *El cadáver y el sofá* aparece una historia de amor secundaria, un trío amoroso que acaba en tragedia, la de Christian, Ana y Pelón; el tercero en discordia, Pelón, matará a Christian por celos, ya que éste y Ana son novios, y más que eso, El Moco, descubre que tienen encuentros sexuales en el sofá de la casa de ella, en las tardes cuando se supone que se reúnen para hacer la tarea. Estos chicos son, pues, amantes trágicos que son separados por la muerte, aunque Pelón al principio parece más preocupado por esconder el delito, acaba suicidándose. La escena del asesinato de Christian presenta un episodio de violencia impactante que se retoma en el apartado siguiente.



Ilustración 3.20. *El cadáver y el sofá*, p. 142

En este mismo libro, la historia de amor entre Polo y Sophie no tiene un final feliz, después de su romance veraniego ella se va sin despedirse y él se queda solo pensando en cómo se conocieron y en la forma en que llegaron a identificarse; es un amante abandonado, desde el principio podía pensarse que al final del verano podría terminar su relación, pues ella había ido de visita y nunca hablaron del futuro, pero, al ser su padre el nuevo maestro un razonamiento lógico sería que acabara quedándose a vivir con él, por lo que en la ilustración 3.20, se muestra un hueco en el pecho del chico en el que su corazón se está desintegrando. En el primer caso, los enamorados son separados por la muerte y en el segundo, por la inevitable partida de Sophie.

En *Nocturno* aparecen dos historias de amor entrelazadas; la de Seck y Karen, y la de Deón y su amada sacrificada por los sacerdotes para terminar con la sequía. La historia de Deón es la explicación de por qué *Nocturno* camina con los muertos, pero esta explicación de seis páginas a mitad del libro plantea un amor intenso que lleva a la venganza y a la condena. Este segmento es presentado como una historia que el Espíritu del viento cuenta a Seck y, por tanto, el estilo gráfico es difuso, los personajes aparecen con trazos de línea fina temblorosos, la acuarela

entre amarilla y café pálido coloreada de forma descuidada, sin importar las formas ni la delimitación de las viñetas.

Deón es separado de su amada por la muerte y después de la brutal venganza él también muere, pero a través de la muerte no se reencuentra con ella; huye y vaga por lo que se describe como un mar oscuro e infinito hasta que se encuentra a la conciencia de Seck que está buscando a su padre muerto. La unión de esa alma en pena y la conciencia de Seck se convertirán en Nocturno. Y será hasta que ese ser híbrido conozca esta verdad que los dos se separan y quedan libres, ambos listos para el reencuentro con las mujeres que aman.



Ilustración 3.21. *Nocturno*, p. 76

La historia de Karen y Seck también tiene un grado alto de drama, cuando Seck desaparece por cinco años ella lo cree muerto, la ilustración 3.21 corresponde a unos días después del supuesto deceso, hay un lazo de unión entre ellos a pesar de que ya no están juntos, que en la imagen aparece como un rayo de luz amarilla que sale del pecho de la muchacha, es visible y palpable para un pretendiente despechado. Más adelante aparecerá una metaforización similar en la Ilustración 3.22, es la representación del amor que surge en el reencuentro entre Seck y Karen, en forma de una llama que se entrelaza con fuerza.



Ilustración 3.22. *Nocturno*, p. 96



Ilustración 3.23. *Nocturno*, p. 170.

Otra metáfora visual referente al amor trágico de Karen se presenta en la ilustración 3.23, ese cuadro es parte de una secuencia en la que Karen lucha por conservar el amor que siente por Seck en contra de sus demonios internos que tratan de desaparecer los sentimientos que aún quedan en su corazón, es un episodio que ocurre en la mente de Karen, por lo que el estilo gráfico es diferente, el color se aplicó con acuarela y los degradados son abruptos provocando fuertes contrastes, el amor se

representa como un pequeño corazón que ella persigue entre rocas y cavernas.



Ilustración 3.24. *Mil tormentas*, p. 54

En *Mil tormentas*, Lisa recibe su primer beso de parte de un chico que le gusta: Juan; después del beso él le pregunta si le gustó y ella responde: “No sé”. Después, confundida se va, dejando a Juan sorprendido. Los días siguientes evita hablar con el chico, hasta que se lo encuentra en la ciudad, Juan le presenta a Stephy, su chica; Lisa piensa que entre ellos había algo, le pregunta y él responde que han terminado. En ese momento, Lisa siente como si unas tijeras gigantes la partieran por la mitad, al descomponer esa sensación en seis cuadros el autor permite que el lector imagine esa acción en cámara lenta, en la primera ve alejarse a Juan; en la segunda, unas tijeras enormes se le acercan; la tercera sólo muestra cómo se abren las tijeras; en la cuarta las tijeras abiertas se acercan a su cuerpo; la quinta es un plano detalle de las dos hojas de las tijeras acomodándose en su cintura. La sexta viñeta (Ilustración 3.24) es prácticamente del tamaño de la página, ante la palidez de la chica y el vestido negro, la sangre



Ilustración 3.25. *Mil tormentas*, p. 55.

salpicada resulta impactante, Lisa parece una muñeca de trapo cortada a la altura del torso, como si más que romperle el corazón la hubiera cercenado en dos ese desengaño amoroso. El siguiente cuadro cubre toda la página, es un primer plano de la expresión triste de Lisa, se sugiere que una sombra cubre todo su cuerpo, de forma diagonal pasa por su mejilla izquierda y baja al mentón, su nariz está más roja que nunca y el brillo de sus ojos claros demuestra su profundo sufrimiento. (Ilustración 3.25)

En *Watersnakes* Mila también recibe su primer beso por parte de Agnes y el segundo por parte del Rey Férico, ya en su forma humana, son sucesos que forman parte de un proceso iniciático, pero que no se vuelven dolorosos, aunque le crea cierta angustia al hacerla dudar sobre su heterosexualidad, pero ella misma se dará cuenta más adelante de que a quien verdaderamente besó no fue a Agnes, sino al rey que estaba en su interior. Así que, si bien aparece esa parte amorosa, no es del mismo tipo que se muestra en el resto de las historias.

Como puede verse en esta sección, el amor es una temática recurrente, el primer amor para unos, una relación más en su vida para otros, o tan sólo una primera experiencia apenas esbozada, pero casi siempre unidas al dolor, en contraposición al hedonismo de nuestros días, el melancólico vive con intensidad ese dolor. Las situaciones descritas van unidas a la siguiente temática a tratar: el erotismo.

3.2.2 El Erotismo

En la actualidad, el discurso sexual aparece constantemente en las manifestaciones culturales, lo que parece estar cada vez más ausente es el erotismo, éste lleva más tiempo que el acto sexual y una de las cosas de las que

carecen los individuos ahora, es tiempo; por otro lado, de acuerdo con Bataille el erotismo es aceptar la pulsión violenta en un mundo en que ésta es satanizada, y que lo políticamente correcto es ser pacifista, el erotismo despierta los sentidos, devela el deseo de continuidad, de perpetuarse en el otro¹⁵⁴. En las obras de Sandoval destaca, en primer lugar, el carácter activo de las mujeres, que siempre inician los acercamientos físicos, y en segundo lugar, el proceso de experimentación que los protagonistas transitan en su búsqueda melancólica.

En las cuatro obras aparecen momentos eróticos que en dos de ellas (*El cadáver y el sofá* y *Nocturno*) concluyen en encuentros sexuales. Los juegos eróticos se estructuran principalmente a partir de la imagen, por ejemplo, en *El cadáver y el sofá* aparecen dos historias de amor, la primera es entre los protagonistas: Polo y Sophie, quienes viven un amor veraniego; para Polo su primer encuentro sexual, mientras que para ella parece ser un evento ya conocido, por la normalidad con la que participa. En su historia se presentan escenas de seducción y provocación por parte de la chica que en un principio son rechazadas por el muchacho, pero que más adelante se solucionan como episodios de sexo no explícito. En esos pasajes se pone de manifiesto el carácter activo de la protagonista.

Desde la primera vez que la muchacha invita a Polo a su casa, la historia pasa de una gama de colores cálida (aunque descolorida) a una fría (en la sala de la chica) se presenta un azul ligeramente violáceo en una viñeta del tamaño de la página; un plano general de la sala con los dos chicos viendo la televisión sentados en un *loveseat* encuadra toda la acción. La conversación inicial se desarrolla en cuatro viñetas en la parte superior de la página (a la altura del techo de la viñeta de fondo), en primer plano Polo le pregunta a Sophie cuándo llegará su papá; la siguiente viñeta muestra a la chica bebiendo de una taza mientras responde: “Tarde muy tarde”; en un efecto de *zoom in* la siguiente viñeta es del rostro de la chica, cuando ella pregunta: “¿Qué quieres ver?”. Resalta el brillo de sus ojos, la ceja derecha ligeramente alzada vuelve lo que parece una respuesta simple y casual, en una sugerencia (es una *femme fatale* al estilo decadente); la secuencia termina con una viñeta en primer plano de Polo quien de forma inocente deja

¹⁵⁴ Cfr. Maide Tornos Urzainki, “Deseo y transgresión, el erotismo de George Bataille”, pp. 95-110.

pasar la invitación y responde: “¡Todos los canales!”, en esta viñeta resalta la imagen empequeñecida del chico (en relación con la viñeta contigua en primerísimo primer plano de Sophie al responder), además de su nariz roja que en ese momento parece más grande de lo normal, como acentuando su carácter infantil.

La escena de estos primeros intentos de seducción se alarga una página más, pero el ambiente se transforma por completo, la gama cromática vuelve a cambiar a tonos cálidos, los tonos cafés y amarillos pálidos predominarán en lo que parece una viñeta de toda la página con márgenes irregulares y grandes espacios en blanco alrededor, dividida en cinco, de manera horizontal, los acentos visuales en esta ocasión se presentan en rojo. En esta secuencia, la chica pasará de una invitación velada a una más explícita debido a pequeñas acciones que a continuación se detallan.



Ilustración 3.26. *El cadáver y el sofá*, p. 49

Ella se descalza y utiliza sus pies como objeto erótico. En la viñeta se observa a los chicos supuestamente viendo la televisión, pero ella con los pies desnudos (que se acentúan, pues las articulaciones de los dedos aparecen en rojo con un brillo blanco al centro (Ilustración 3.26), en actitud sugerente los acerca lentamente (en tres viñetas), toca la pierna del chico, él

se pone nervioso (el acercamiento al rostro sonrojado y el sudor lo demuestran). En la siguiente página, los colores vuelven a enfriarse ante la decisión del muchacho de irse y la notoria sorpresa de Sophie al respecto.

En el siguiente encuentro de la pareja, que sin ser propiamente un capítulo marcado aparece con el subtítulo de: “Las consecuencias de la lluvia.” Es una secuencia en escala de grises, que en primera instancia remarca la tormenta que cae y en segunda, el paso del exterior al interior de la casa. En este fragmento, Sophie se comporta con más agresividad en su táctica de seducción y el



Ilustración 3.27. *El cadáver y el sofá*, p. 58



Ilustración 3.28. *El cadáver y el sofá*, p. 60

encuentro sexual se plantea como un hecho. Una tarde lluviosa ella invita nuevamente al chico a su casa, del cuerpo empapado de la muchacha resaltan los pezones de sus pechos, ya en su casa se quita el suéter y recarga su busto, que aún viste la playera húmeda, sobre la espalda desnuda de Polo (Ilustración 3.27), para después morder sugerentemente su nariz. El chico se presenta como receptor de las insinuaciones, hasta este momento sin respuesta alguna, más allá de la sorpresa. Cinco viñetas más tarde, sentados en el sillón viendo la tv, ella coloca su mano en la entrepierna de él, nuevamente el chico se sorprende pero

no se mueve, la viñeta siguiente muestra la sombra de los chicos desde atrás del sillón mirándose uno al otro, representa la aceptación de Polo, Sophie se quita la blusa y en la última viñeta de este episodio se arroja sobre él y lo besa (Ilustración 3.28).

Hay otros dos encuentros sexuales entre los protagonistas, en los que nuevamente es la muchacha quien provoca las acciones, lo cual refuerza la idea que se va construyendo en el relato de que Sophie es una loba alfa, que domina a los hombres lobo. También adueñarse del sofá y colocarlo cerca del cadáver será idea suya, aunque no se dice explícitamente, parece que los dos disfrutaban ir viendo cómo se descompone lentamente el cuerpo de Christian.

En *Nocturno*, el primer encuentro sexual entre los protagonistas se da a partir de su segunda cita, después de un concierto de Seck, los protagonistas caminan a casa de Karen, tomará seis viñetas desde que ella abre la puerta de su casa mientras hablan casualmente; el encuentro se desarrolla en una página con siete



Ilustración 3.29. *Nocturno*, p. 63

viñetas, la gama de colores es cálida, el fondo verde seco se engama con el cabello rubio cenizo de la chica, los rostros son pálidos, el cabello y la ropa de Seck a pesar de ser negra no resalta, parece fundirse con el marco irregular de las viñetas.

En el primer cuadro el espectador ve por encima del hombro de Karen el rostro sereno y pensativo de Seck, a la pregunta de en qué

piensa, éste responde que en la sonrisa de ella,

la siguiente viñeta a manera de cámara subjetiva, muestra el rostro sonriente de Karen, ligeramente más rosado que el resto de las imágenes, resalta el brillo de sus ojos y el reflejo del vidrio de sus lentes, Seck tiene su rostro entre sus manos. En la tercera viñeta el lector ha pasado a espectador, nuevamente en plano medio se observa el beso apasionado, se hace hincapié en este momento, los rostros de perfil pierden los contornos, se están fundiendo las figuras (Ilustración 3.29). El sexto cuadro muestra un plano detalle de la mano de Seck introduciéndose bajo la



Ilustración 3.30. *Nocturno*, p. 64

blusa de su novia, las viñetas subsecuentes de esa página mostrarán caricias.

Al dar la vuelta a la página aparece una viñeta del tamaño de toda la plana es una metáfora del acto sexual, los amantes abrazados como un solo cuerpo en medio de una ola de mar gigante, color verde esmeralda dentro de la cual pueden verse delfines. Es un mar turbulento pero no de tormenta (Ilustración 3.30).



Ilustración 3.31. *Mil tormentas*, p. 40.

platican un poco, sin preámbulos él la besa, a partir del cuadro del beso el estilo gráfico cambia, de imágenes bien definidas con contornos negros, color saturado y viñetas delimitadas, pasan a una ilustración similar a bosquejos con lápices de color, los personajes pierden las facciones del rostro que únicamente se simulan a través de la sombra. La secuencia de dibujos crea en conjunto una sola viñeta que culmina con el detalle del entrelazamiento de los brazos de los dos chicos. (Ilustración 3.31).

El segundo momento pasa justo después de que inicia el ataque de las hordas de Ojdre al pueblo, Lisa se encuentra a Lorenzo y se refugian bajo unos árboles; ante la angustia del muchacho, la protagonista empieza a confortarlo, en un episodio de tres páginas, alrededor de diecisiete viñetas. La primera página está conformada por cuatro viñetas que dividen la hoja de forma vertical, funcionan como un *zoom in* lento; de un plano general de los dos muchachos sentados bajo el árbol, llegarán a un plano detalle de Lisa dándole un masaje en los hombros mientras le susurra al oído “calma” (Ilustración 3.32), en la última viñeta el espectador está colocado a espaldas de ellos y sólo vemos los hombros de ambos, las manos de Lisa masajeando, y una parte de sus cabezas. La siguiente página tiene el mismo *layout*, en el primer cuadro el *zoom* se acerca más a los hombros de los chicos; en

En los dos segmentos descritos arriba, el autor va creando con calma una atmósfera erótica, el tiempo diegético se relentiza, usa los encuadres para hacer hincapié en la sensualidad de los personajes femeninos y los colores para crear ambientes cálidos, además suprime el texto para fortalecer la imagen.

En el caso de *Mil tormentas* aparecen dos episodios eróticos, el primero es un segmento de una página, en las tres primeras viñetas Lisa y Juan



Ilustración 3.32. *Mil tormentas*, p. 103.

Lorenzo gira la cabeza hacia Lisa, ella tiene una mano en el cabello y la otra sobre el hombro del muchacho (Ilustración 3.33).



Ilustración 3.33. *Mil tormentas*, p. 104.

En la primera viñeta en un plano medio se ve a los dos chicos besándose, en la segunda se observa un acercamiento al torso de Lorenzo en el momento en que Lisa le levanta la playera; la viñeta siguiente es un primer plano al rostro de perfil de Lisa (la chica está sonrojada con los ojos cerrados); la viñeta cuatro es nuevamente un acercamiento al cuerpo de Lorenzo mientras Lisa introduce su



Ilustración 3.34. *Mil tormentas*, p. 105.

mano en el short de él, la viñeta siguiente otra vez muestra el rostro de Lisa de perfil sonrojada y con la boca abierta (Ilustración 3.34). En las últimas tres viñetas, se ve como Lisa empieza a llenarse de pelo ante su sorpresa; se está transformando en un ser peludo que en la siguiente página

aumentará mucho de tamaño, hasta convertirse en un gigante.

En *Watersnakes* se sugiere una relación lésbica entre Mila y Agnes. Desde que se conocen, Mila se siente embelesada por la fantasma, particularmente por sus dientes (Ilustración 3.35), que le parecen extremadamente bonitos, al grado de querer tocarlos. Esta secuencia es breve, dura sólo una página de seis viñetas. La chica queda tan impactada por sus dientes, que toda la tarde piensa en ella. Al día



Ilustración 3.35. *Watersnakes*, p. 17.

siguiente cuando van a cazar picnics¹⁵⁵ Mila quiere ver de nuevo su sonrisa y se pone triste al oír que Agnes tiene novio. Más tarde, en casa de Agnes, ésta le empezará a leer una historia sobre dioses caídos, recostadas en la cama en el cuarto de la fantasma. El episodio dura dos páginas (18 viñetas), en la primera se muestra un primerísimo primer plano de Agnes, sus ojos no están dibujados para remarcar que Mila únicamente está enfocada en su boca, en la viñeta cinco Lisa toma entre sus manos el rostro de Agnes, en la siguiente se muestra un plano detalle de su boca y unas manos pequeñas que tocan sus dientes, la viñeta ocho es un acercamiento a la boca y los dientes de este ser espectral, mientras una Lisa diminuta los acaricia, para el cuadro once la niña en plano medio de perfil lame los dientes gigantes (esta imagen es la metaforización del beso), en la siguiente viñeta aparece el beso entre las chicas. En la primera viñeta de la siguiente página se muestra en primerísimo primer plano de perfil el beso, los trazos de las caras de las chicas se superponen (Ilustración 3.36), la viñeta siguiente es un plano detalle a la lengua de Mila en tamaño natural tocando los dientes de Agnes, los siguientes



Ilustración 3.36. *Watersnakes*, p. 41

cuatro cuadros muestran la sorpresa de ambas chicas al darse cuenta de que se han besado. Más adelante, en la narración se sabrá que quien atrae a Mila y a quien besa en realidad es al rey férico, que en esos momentos habitaba en el

¹⁵⁵ Ágnes invita a Lisa a “cazar picnics”, la actividad consiste en buscar personas que se encuentren de día de campo en el bosque y hacerles travesuras (robarles comida, espantarlos, etc.).

interior de la fantasma; lo que parece una experimentación sexual lésbica, tiene una explicación acorde a la lógica de la diégesis.

Después de mostrar cómo en cada una de las obras aparecen episodios eróticos, que, a través de un juego entre los encuadres y las metaforizaciones se fortalecen, en estas últimas, se destaca la idea del beso como la fusión de los cuerpos, además del papel activo que toman las chicas, el cual contrasta con su apariencia inocente. Esto es coherente con las prácticas feministas y de otras masculinidades de configuración de la mujer y el hombre, que permiten el alejamiento de antiguas actitudes en las que el hombre es el fuerte, el conquistador, el decidido y la mujer reprime el deseo sexual tomando un papel pasivo en las relaciones a la espera de los avances del hombre.

3.2.3 Violencia

En la actualidad, hablar de violencia es tema cotidiano, ya sea violencia de Estado, violencia criminal o actitud violenta de las personas resultado de su situación socioeconómica o el estrés de la vida (pensemos en el transporte público en la Ciudad de México en hora pico); eso me lleva a pensar en la idea de Susan Sontag: “Los ciudadanos de la modernidad, los consumidores de la violencia como espectáculo, los adeptos a la proximidad sin riesgos, han sido instruidos para ser cínicos respecto de la posibilidad de la sinceridad”¹⁵⁶, la misma autora señala que la gente puede ignorar la violencia a la que está expuesta en los medios de comunicación, ya sea por indiferencia ante una exagerada exposición o por miedo¹⁵⁷.

Debido a este panorama, es difícil no pronunciarse ante la violencia ya sea de forma moral: aceptando o rechazando su legitimidad (si el fin justifica los medios), o en el caso de las obras de Sandoval, estetizando actos abrumadores para representar hechos reales o cotidianos, que al ser hiperbolizados impactan y promueven la reflexión. En seguida, presento la ejemplificación de esto en la obra del sonoreense.

¹⁵⁶ Susan Sontag, *Ante el dolor de los demás*, p. 49.

¹⁵⁷ *Ibid.*, p. 44.

La violencia explícita aparece en cada una de las cuatro obras, los episodios de peleas o batallas son largos y, en general, se resalta la aparición de la sangre y la brutalidad de los ataques, con escenas sin texto donde la ilustración sola da cuenta de todo. Lo que en otro tiempo pudo ser subversivo, en el contexto de creación se vuelve común, y por tanto, preocupante, es un elemento estético relacionado directamente con un fenómeno cotidiano, que no por ser dibujado pierde impacto.

Como se señaló en el primer capítulo: “las historias decadentes (francesas, españolas o las latinoamericanas) contenían escenas que le hacían crispas los pelos al pudor; mucho sexo, cuantiosa violencia”¹⁵⁸. En todas las obras de Sandoval aparecen actos violentos con una extensión considerable, por lo que parece pertinente hablar al respecto. Aunque no se trata de obras con temática violenta específica con alto grado referencial, en auge en nuestros días, como las novelas de narcotráfico o testimoniales de guerra, en ese universo fantástico el autor ha creado los actos violentos, aunque siempre con una función narrativa, es decir, justificados a partir de la narración, los cuales en ocasiones son muy impactantes. Sin ánimo de tomar una postura moralista, me parece que la exacerbación de los combates cuerpo a cuerpo, con estrategias similares a las del cine, como la relentización de las acciones, congelamientos, acercamientos a la gestualidad de los rostros, el uso dramático de la lluvia y, por supuesto, que las



Ilustración 3.37. *El cadáver y el sofá*, p. 94.

páginas se vayan tiñendo de rojo en estos pasajes, son parte del lenguaje propio del autor.

Empezaré por dos ejemplos de la novela *El cadáver y el sofá*, el primero es una pelea entre El Moco y Polo, que dura aproximadamente cinco páginas (no consecutivas), además de las líneas cinéticas en los golpes y del uso de perspectivas ópticas, es de las pocas viñetas en donde el autor usa onomatopeyas en los impactos (Ilustración

¹⁵⁸ José Mariano Leyva, *Perversos y pesimistas. Los escritores decadentes mexicanos en el nacimiento de la modernidad*, p. 84.



Ilustración 3.38. *El cadáver y el sofá*, p. 94.

3.37) o la convención de las estrellas para representar que el personaje está confundido a causa de un fuerte golpe (Ilustración 3.38); Sophie sorprende a El Moco y lo vence, después de su pelea ella y Polo lo dejan amarrado a un poste de luz en medio del campo, se entiende que por varias horas, pues cuando vuelven por él ya es de noche, primero bajo el sol y luego bajo la lluvia. Aunque parece que el chico se buscó ese castigo y, por tanto, está justificada la acción, al volver el personaje está quebrado, aun cuando había sido descrito como uno de los



Ilustración 3.39. *El cadáver y el sofá*, p. 104.

niños malos más rudos, en la noche, amarrado, bajo la lluvia, llora y pide clemencia (Ilustración 3.39).

El siguiente ejemplo está relacionado con el anterior: para que lo suelten El Moco les cuenta a Sophie y a Polo la forma en como el Pelón y su banda (él entre ellos) ahorca a Christian; inicialmente sólo querían asustarlo, pero se les pasa la mano y lo asesinan; a pesar de parecer un poco cómica la representación del ahorcado con el ojo izquierdo saltón, aunado a esto la manera como Pelón patea el ladrillo sobre el cual Christian está parado, es como si fuera un balón, por lo que la imagen es fuerte. Las líneas cinéticas enfatizan, por una parte, el movimiento de la pierna al patear, y por otra, la sorpresa de

los testigos ante ese acto violento (Ilustración 3.40). Son cuatro páginas completas para relatar desde que abordan a Christian, lo amarran, lo amedrentan y lo torturan, hasta que al fin lo matan. El descomponer las acciones en tantos cuadros con perspectivas tan distintas, más que semejar un movimiento de cámara, simulan diferentes cámaras (la que toma a Christian, la que toma a los cómplices, al perpetrador, la rama, etc.). Aunque en estos pasajes no aparece ni una gota de

sangre, eso no limita el impacto en el lector, pues la situación plasmada es enormemente sobrecogedora.



Ilustración 3.40. *El cadáver y el sofá*, p. 111.

En *Nocturno* aparecen varias peleas, cada una con elementos en común y otros dignos de destacar por el uso de elementos gráficos que completan la narración. La primera es el ataque y asesinato de Rojo (5 páginas, 19 viñetas), en la noche



de regreso a su casa, los miembros de la banda Fuego Negro, disfrazados con máscaras, lo toman por sorpresa y lo golpean hasta matarlo, para evitar que su grupo de rock gane la batalla de bandas; lo dejan tirado en la oscuridad del bosque desangrándose, entre los troncos claros de los árboles que asemejan una prisión (Ilustración 3.41). También Seck es sorprendido y mal herido, en un episodio más breve de 2 páginas y 9 viñetas totales.

Ilustración 3.41. *Nocturno*, p. 69.

La tercera pelea también se da en el bosque (5 páginas, 30 viñetas), Seck es atacado por unos hombres que quieren que regrese a su pueblo, para que su banda no pueda continuar en el concurso. El muchacho empieza a utilizar una máscara negra con la que se convierte en Nocturno, al igual que en *El cadáver y el sofá*, la pelea se vuelve feroz, con muchos golpes, líneas cinéticas, acercamientos, onomatopeyas, hiperbolización de la sangre y gestualidad exagerada, lo que por un lado, le imprime velocidad a la narración y, por el otro, la vuelve más dramática, como puede verse en la ilustración 3.42.



Ilustración 3.42. *Nocturno*, p. 84

El siguiente es otro encuentro breve de dos páginas, 8 viñetas, en las que unos sujetos siguen a Iván (el periodista) en la calle, cuando están por atacarlo Nocturno lo defiende. En la ilustración 3.43 puede verse como las líneas cinéticas además de sugerir el movimiento, también sugieren la trayectoria de los cuerpos que salen volando durante la batalla y hasta la intensidad de la fuerza con la que chocan contra el piso.



Ilustración 3.43. *Nocturno*, p. 89



Ilustración 3.44, *Nocturno*, p. 103

de Viktor (Ilustración 3.44), se le representa como una calavera en llamas en la primera viñeta del lado superior izquierdo, los siguientes dos cuadritos usan el plano detalle para hacer hincapié en la sangre en su rostro y la furia de sus ojos, esto reafirma que su intención es matar a su oponente. En la viñeta de fondo (que



Ilustración 3.45. *Nocturno*, p.138

engloba a las tres superiores) el ángulo hace que el cuerpo de Viktor sea mucho más musculoso y prominente que el cuerpo delgado de Nocturno, además, su gestualidad lo hace verse feroz y las líneas cinéticas enfatizan la potencia de sus golpes.

El altercado que sigue es más largo que los anteriores, son 9 páginas, 59 viñetas, con diferentes encuadres y angulaciones como los descritos arriba. En esta secuencia, Viktor y sus secuaces atacarán a Nocturno y éste será vencido, al final del episodio lo tirarán de un puente al mar. En esta pelea llama la atención la metaforización

Más adelante se presenta un pasaje narrado con texto, se refiere a las masacres que Deón realiza por venganza, como se ve en la imagen 3.45, este personaje se cuelga los cráneos de sus oponentes muertos en el cuerpo, la llama que sale de su cabeza representa la furia que siente. Son 3

la imagen sirve como ilustración del texto, en esta viñeta la voz en *off* del espíritu del viento, es quien relata esta historia.

La siguiente pelea es contra el asesino serial, serán 4 páginas de pelea para rescatar a la niña y huir; llega un punto en la pelea, entre los cambios de plano y acercamientos, en que las líneas cinéticas vuelven borrosa su figura (Ilustración 3.46), lo que el lector interpreta como que Nocturno golpea con tanta velocidad y fuerza que sólo se percibe su silueta desdibujada.



Ilustración 3.46. *Nocturno*, p. 150



Ilustración 3.47. *Nocturno*, p. 160

La última lucha que tiene lugar en la historia es la de Karen contra los demonios mentales de Seck, es el combate más largo, dura 12 páginas; como la batalla se realiza en la mente de Karen, los dibujos pierden los contornos definidos, las degradaciones de las acuarelas son más cortas y abruptas, Karen defiende su amor por Seck, los demonios quieren desaparecerla, comérsela para que Seck se olvide de ella (Ilustración 3.47). Al final ella mata a los demonios y mantiene sus recuerdos y sentimientos por Seck a pesar de que lo cree muerto.

La última lucha que tiene lugar en la historia es la de Karen contra los demonios mentales de Seck, es el combate más largo, dura 12 páginas; como la batalla se realiza en la mente de Karen, los dibujos pierden los contornos definidos, las degradaciones de las acuarelas son más cortas y abruptas, Karen defiende su amor por Seck, los

Esta novela es la que más episodios violentos presenta, aproximadamente el quince por ciento de la obra son peleas físicas; con la selección de las viñetas muestro la estetización de la violencia a través de la ilustración, en el uso de diverso planos y angulaciones, además, como ya se había visto, de la alternancia de estilos gráficos que orientan la lectura. Aun cuando las peleas están justificadas y sirven para dar sentido a los hechos, la obra presenta muchas representaciones explícitas de la violencia con gran impacto visual.



Ilustración 3.48. *Watersnakes*, p. 119

En *Watersnake* únicamente hay una batalla, de aproximadamente 20 páginas (con algunos momentos de reposo), lo que representa igual que en el caso de *Nocturno* alrededor del quince por ciento del total de la obra. Aunque no son tantas peleas como en el caso anterior, esta única, es lo bastante larga para crear el impacto de un evento en extremo sangriento,

en este combate, por tanto, la sangre es el elemento que más llama la atención. Los escenarios son bastante oscuros, en tonos cafés, que contrastan con las caras blancas de los dientes de Agnes convertidos en guerreras; ellas lucharán contra los altos señores y otras criaturas malignas, para dar tiempo a que Mila devuelva el pulpo al mar. Al igual que en los enfrentamientos de otras novelas, se hace uso de las líneas cinéticas, de la gestualidad y de la exageración de los flujos de sangre en las heridas, como puede verse en la ilustración 3.48. A veces el encuadre es a una sola guerrera, a un oponente, un golpe preciso, o al grupo en



Ilustración 3.49. *Watersnakes*, p. 102

plano general Ilustración 3.49; lo que es un hecho es que conforme se desarrolla la batalla las viñetas se van inundando de color rojo, hasta llegar a un río

(Ilustración 3.50), donde flotan restos de cuerpos aún sangrantes, huesos y cráneos de lo que ha sido una dura contienda, se le da un suspiro al lector con una explicación sobre el motivo de la lucha y la importancia de devolver al rey pulpo al mar, para retomar la pelea con nuevos bríos.



Ilustración 3.50. *Watersnakes*, p. 103.

En *Mil tormentas* se presentan dos segmentos violentos, el primero cuando Bruno y su club de cazadores de brujas van a cuestionar a Lisa, la chica lo llama mentiroso y se le va a golpes. Esta pelea sigue las mismas características de los enfrentamientos de los otros libros: secuencias de viñetas con encuadres diferentes, acercamientos, líneas cinéticas, detalles a los rostros que son dibujados con exacerbados gestos, como puede verse en la ilustración 3.51.



Ilustración 3.51. *Mil tormentas*, p. 65.

La siguiente batalla se da entre el ejército de Ojdre y Lisa en su forma de gigante peludo, resalta el cambio de estilo gráfico sin viñetas enmarcadas y coloreado en acuarela, es una lucha entre criaturas de la otredad (Ilustración 3.52), que dura tan sólo cuatro páginas, después el estilo gráfico cambia, la aplicación de color digital se hace evidente. Lisa es lastimada (Ilustración 3.53), aparece desfallecida sobre unas rocas, con las heridas sangrando; poco después volverá a su forma humana y su padre le ayudará a terminar con los monstruos que raptan niños para comérselos.



Ilustración 3.52. *Mil tormentas*, p. 107



Ilustración 3.53. *Mil tormentas*, p. 110

Tal como se ha visto, el autor hace uso de estrategias narrativas visuales para darle dinamismo a las confrontaciones físicas de cada una de sus obras. Dichas estrategias son: las secuencias de planos, los acercamientos, el uso de líneas cinéticas y perspectivas ópticas, la gestualidad de los personajes, y el uso casi nulo de texto, lo que exige al lector mayor atención en las imágenes. Aunque no todos los enfrentamientos son sangrientos, sin duda todos plantean situaciones que por el gran detalle y extensión (número de páginas y viñetas) se vuelven episodios impactantes para el lector; independientemente de que repruebe o no los actos que atestigua, pues como señala Žižek: “el horror sobrecogedor de los actos violentos y la empatía con las víctimas funcionan sin excepción como un señuelo que nos impide pensar”¹⁵⁹.

Después del análisis de las temáticas melancólicas que se encuentran visibles en las obras de Tony Sandoval, puedo concluir que, además de las alusiones constantes a la muerte, el autor caracteriza a los personajes con elementos propios de la estética decadente (mujeres frágiles, mujeres fatales y héroes melancólicos), las protagonistas son pálidas, con una constitución física extremadamente delgada, con la nariz roja y los ojos vidriosos. Los personajes principales masculinos son extremadamente sensibles, retraídos y débiles.

De igual forma, Sandoval ha asimilado las temáticas melancólicas en todas sus obras por lo que forman parte de su poética: el amor trágico, el erotismo y la violencia; incluso ha desarrollado formas específicas para su tratamiento. En el amor siempre hay pérdidas, despedidas, largas ausencias o decepciones que hablan del sufrimiento de los protagonistas, sentimiento que son representados por metáforas visuales. Los pasajes eróticos siempre son resultado de insinuaciones por parte de las chicas, quienes en ese sentido son más agresivas que los muchachos aun cuando sean sus primeras experiencias sexuales (como en el caso de Mila). Estos episodios se llevan muchas viñetas, para ir mostrando en detalle las pequeñas invitaciones que las protagonistas van realizando. Es decir, se toma el tiempo y espacio necesario para crear la atmósfera íntima y sutil que el erotismo requiere.

¹⁵⁹ Slavoj Žižek, *Sobre la violencia. Seis reflexiones marginales*, p. 12.

Por último, la violencia física es el tema más desarrollado, utilizando un término cinematográfico, tiene un elevado gradiente de amplitud estilística¹⁶⁰, es decir, son episodios largos, además de sobrecogedores (de violencia exacerbada); para lo cual, el sonorense hace uso de estrategias narrativas propias del cómic con el fin de provocar las sensaciones de fuerza, velocidad y dolor físico.

Así pues, esas temáticas unidas al estilo gráfico y las historias, han permitido que Tony Sandoval cree un universo narrativo oscuro y hostil en el que sus personajes tristes, débiles y angustiados transitan en busca del autoconocimiento con la ligera esperanza de que sus vidas pueden ser menos trágicas y aburridas de lo que son.

¹⁶⁰ El término se refiere a la correlación que hay entre la presentación del acto violento sobre la pantalla y su *duración gradación* que puede oscilar entre un simple golpe y la muerte. Cfr. Prince, Stephen. *Classical Film Violence: Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930–1968*. Piscataway: Rutgers State University, 2003. Disponible en: https://ia903001.us.archive.org/26/items/Classical_Film_Violence_Designing_and_Regulating_Brutality_in_Hollywood_Cinema_1/Classical_Film_Violence_Designing_and_Regulating_Brutality_in_Hollywood_Cinema_1930-1968.pdf consultado el 30 de septiembre de 2019.

CONCLUSIONES

Al terminar esta investigación noté que el camino fue largo pero no tortuoso, llegar al punto en que consideré la hipótesis contestada me resultó complicado, pues durante el proceso surgieron nuevas interrogantes, ya sea relacionadas con la novela gráfica o con respecto a la melancolía, algunas de ellas se respondieron poco a poco y otras quedaron para posteriores investigaciones.

Para empezar, me parece importante mencionar el cambio de perspectiva sobre la narrativa gráfica, el cual sucedió a nivel internacional en las últimas décadas del siglo pasado, pero en México tuvo sus particularidades. Fue en mayo de 1989 cuando salió de los talleres de Programas Educativos S. A. de C.V. (ubicados en el célebre barrio de impresores de la colonia Algarín), el primer tomo (de tres) de la serie *Puros cuentos. La historia de la historieta en México 1874-1934*, de Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra. En el segundo párrafo del texto introductorio, los autores señalan:

Nuestra historieta no viste, no da prestigio cultural, no adorna salas y bibliotecas. Es un producto efímero, desechable. Se lleva en el bolsillo trasero del pantalón o en la bolsa del mandado. Se lee en el camión o en el metro. Se manosea y se tira. Se vende. Se alquila. Pasa de mano en mano. Termina en el fogón o en el cuarto de baño¹⁶¹.

Han pasado treinta años de la aparición de ese texto que comenzaría con la reivindicación en México del trabajo de un sinnúmero de artistas: escritores-guionistas, dibujantes, coloristas, entintadores e ilustradores, cuya actividad pasó denostada y en anonimato por casi un siglo, en lo que se creía un entretenimiento infantil o para públicos poco cultos: la industria editorial de la historieta mexicana. Sin duda los términos: narrativa gráfica y novela gráfica han ayudado al cambio de mirada; pero ese cambio llevó mucho tiempo y en México es posterior al momento en que se dio en EU¹⁶²; analizar cómo sucedió, qué publicaciones o sucesos

¹⁶¹ Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra, *Puros Cuentos...*, p. 9.

¹⁶² Para Will Eisner: "Entre los años 1965 y 1990, los cómics se esforzaron por alcanzar un serio contenido literario [...] Por fin el cómic buscaba vérselas con temas que hasta entonces habían sido consideradas sólo propios del libro, el teatro o el cine [...] El mercado para la innovación y los temas adultos amplió sus fronteras. A raíz de estos cambios, un grupo más sofisticado de talentos se sintió atraído por el medio y formuló sus pautas." En consecuencia, se transformó el medio, pero indudablemente el público lector tampoco es el mismo. En *La narración gráfica*, p. 4.

impactaron en el público, así como la forma en que esta industria editorial se ha modificado y particularmente la participación de las mujeres en un medio tradicionalmente masculino; son cuestionamientos cuyas respuestas aún siguen pendientes.

Por consiguiente, realizar este estudio me permitió, en primer lugar, hacer de un “gusto culposo” –mi afición por los cómics– un objeto de análisis, por lo que dejé de ser parte de ese grupo de personas que, sin quererlo ni notarlo, tenía menospreciada esta manifestación cultural. Aclarado lo anterior, puedo decir que a lo largo de esta investigación me encontré con otra problemática similar a ésta, aún no resuelta por los teóricos o interesados en el mundo de la historieta, el ya conocido término de Noveno arte¹⁶³, no sabría responder si la narrativa gráfica es de verdad un arte nuevo, pero su desarrollo ha sido impresionante en los últimos años, en el que la validación de las librerías jugó un papel importante, es decir, el campo intelectual literario la ha aceptado con sus consabidas reservas, las editoriales tienen sus colecciones para narrativa gráfica y, claro, en la academia aquéllos que por mucho tiempo lo tuvimos como entretenimiento banal realizamos estudios que intentan verse serios y comprometidos, al respecto.

Debo aclarar que de los muchos caminos que pude haber tomado para la exégesis de las novelas gráficas de Tony Sandoval, ninguno habría sido sencillo, pues como mencioné con anterioridad la novela gráfica, en general, es un producto complejo, por lo que cada caso debe analizarse tomando en cuenta sus particularidades; por lo que mi recorrido ha sido diseñado específicamente para estas obras, de tal forma que no pretendo mostrarlo como una metodología aplicable a cualquier obra de esta naturaleza; aunque bien podría ser adaptado, habría que ver.

A diferencia del desarrollo de este trabajo que partió de lo general a lo particular, concluiré en sentido inverso, esto es, inicio por las preguntas de investigación para que las contestaciones corroboren la hipótesis. Para esto, recordaré la primera de

¹⁶³ Eddie Campbell, reconocido autor de cómics, en su *Manifiesto de la novela gráfica* de 2005, señala que: “estamos forjando una nueva forma de arte que no estará atada a las reglas arbitrarias de una anterior.” Por lo que en los círculos especializados y de fans se le conoce como el Noveno arte.

las tres preguntas con las que inicié la indagación: en la obra de Tony Sandoval, ¿cómo se construye la melancolía a través del lenguaje del cómic?

A fin de dar respuesta recapitulo: a partir del análisis del lenguaje del cómic, puedo aseverar que el sonoreense utiliza colores y trazos que crean una atmósfera triste y lúgubre, a pesar de usar muy poco texto, éste complementa las ilustraciones dándole sentido al relato. Las variedades de saturación en el color, la técnica de aplicación del mismo (a veces acuarela, algunas grafito o lápiz de color, otras más digital), así como el uso o no de contornos definidos y el mayor o menor empleo de detalles, crea estilos gráficos diferentes que ayudan al lector a diferenciar los momentos de la narración: elipsis, sinalepsis, sueños, etc. De tal forma que los ambientes lúgubres creados a partir de gamas cromáticas oscuras y motivos gráficos, conforman un conjunto de símbolos que se relacionan con la melancolía en el imaginario social: cadáveres, calaveras, cuerpos en descomposición, paisajes alejados, vegetación seca, personajes tristes, débiles y cabizbajos.

Sandoval, además incluye en su narrativa esas temáticas propias de la melancolía tanto gráficas como literarias, a saber, la muerte como parte de las biografías de los personajes. El amor trágico que lleva a ilustraciones interesantes a través de un proceso de metaforización que plasma en la imagen sin texto, la pasión, el dolor o la angustia; el erotismo en el que destaca el papel activo de las mujeres. Y por último, la violencia, que se plantea a través de enfrentamientos físicos pero también de un entorno hostil. Todas estas temáticas se apoyan en un uso particular del lenguaje del cómic: descomposición de los sucesos en muchas viñetas, cambio de perspectiva del narrador y el lector, uso de hiperbolizaciones gráficas, gestualidad, intercambio de planos y angulaciones, entre otros.

A pesar de que el estilo gráfico del sonoreense no es realista y las historias pertenecen al campo de lo fantástico, el autor logra plasmar suficientes datos de referencialidad para crear el necesario efecto de realidad que permite establecer la ambigüedad que las historias fantásticas exigen, es decir, al terminar el libro, el lector no está completamente convencido de que lo relatado sea del todo explicable racionalmente, aunque aparezcan evidentemente episodios poco creíbles, éstos pueden haber sido producto de la imaginación de los protagonistas,

parte de un sueño o una exageración; aunque en el fondo quien lee, tiende a creer más en la explicación sobrenatural.

Este fenómeno es resultado de la estructura de las narraciones que, además de lograr el efecto de realidad, establecen las reglas de la diégesis y, por tanto, las ilegalidades que irrumpen en ella, además del manejo del lenguaje; aspectos que van dejando pistas a lo largo del texto, las cuales fortalecen la ambigüedad, de tal forma que los elementos fantásticos, aunque extraños, se muestran coherentes con la historia.

Al respecto, algunas cosas quedaron sin resolver, en el mundo del cómic, en el que pude percibir el concepto de melancolía en obras disímiles, en primer lugar, ¿cómo se volvió parte del discurso de la narrativa gráfica actual? En segundo, ¿cómo conviven y dialogan las obras de Sandoval con otras creaciones de diferentes autores? Y, además, ¿qué hay de la escasa, pero existente, producción nacional, ahí de qué forma se refleja?

La segunda pregunta de investigación fue: ¿qué relación guarda su estética melancólica con el momento histórico de creación? Para responderla fue necesario circunscribir al autor en la cadena histórica que continúa una tradición visual y literaria; lo que no sólo implica la búsqueda de influencias, también requiere una acotación de los conceptos empleados. La melancolía ha sido motivo de reflexión y estudio desde la antigüedad y a través del tiempo es un concepto que ha ido variando no sólo por las disciplinas desde las que se estudia (medicina, psicología, filosofía, etc.), sino también por el contexto en el que se emplea el término. Es por esto que para establecer una estética de la melancolía tuve que definirla en función de la producción específica del autor, pero también fuera de la diégesis, ya que el lector percibe el concepto creado desde su propia realidad. Únicamente puedo añadir que hay momentos históricos coyunturales, en los que la melancolía retoma fuerzas. En nuestros días, el pesimismo que causan las reflexiones sobre la globalización, el neoliberalismo, las fronteras políticas y económicas, el individualismo, las catástrofes ecológicas, entre una cantidad inmensurable de preocupaciones de las personas, parece abrir de nueva cuenta un momento propicio para desarrollar esa mirada melancólica. Ante el hedonismo

propio de la época, la tristeza, la desesperanza y las actitudes que éstas conllevan como el ascetismo y ensimismamiento se valoran de forma negativa, por lo que la melancolía se vuelve una postura crítica ante los sentimientos y formas de actuar que la actualidad impone como deseables: la felicidad, la productividad, tener propósitos de vida claros, y demás.

Referente a esta respuesta me faltó un análisis a fondo de lo que llamo “la actualidad”, no la llamé posmodernidad, para no usar de manera laxa un término complejo y que tiene detractores, ¿será modernidad tardía? ¿sólo modernidad? O tal vez ya hay un término en el campo de la historia para denominar al presente de enunciación.

Es imposible realizar esta breve reflexión sin recordar que toda obra más allá de estar contextualizada en un tiempo y un espacio en el que su momento y lugar de producción la ubican, es parte de un universo simbólico que se ha construido en el devenir histórico como un complejo tejido que une el acervo sociocultural del autor con el del lector, el cual posibilita no sólo el pacto de lectura sino el proceso de interpretación; lo que me dirige al tercer cuestionamiento: ¿a qué comunidad de lectores llega su obra? Recordando que al igual que el cine, la narrativa gráfica corresponde a tres categorías que en sentido estricto toda una tradición de “alta cultura” ha intentado separar: industria, arte y entretenimiento, el lector de Sandoval siente empatía por los temas y tratamientos de los mismos, relacionados con el desesperanzador contexto socioeconómico que vive, en otras palabras, el pesimismo, la tristeza, la muerte, el horror y las historias fantásticas le atraen; es consumidor de cómic y otros objetos relacionados con éste (videojuegos, películas, ediciones especiales, etc.) por lo que es asiduo a los lugares de distribución que la industria impone (convenciones, librerías, locales especializados). Esto debido a que dicha industria –conformada por narrativas transmediales que han dado origen a nuevas mitologías y genealogías–, acepta de buen agrado narrativas con estilos diferentes, las llamadas obras de autor, como la del sonoreense, en un intento por abarcar todos los nichos del mercado.

Estos lectores, que responden a una nueva vertiente del coleccionismo, en qué lugar colocan a creadores menos comercializados; tener contacto por redes

sociales con Sandoval es muy fácil, basta comentar en su muro (público) de FB para entablar diálogo con el autor o pasar a su mesa en una convención y platicar (aun sin comprar), –y como él, muchos otros–, de ahí, queda otra interrogante por responder ¿cómo incide esta relación con los fans en la producción, comercialización y distribución de cómic de autor en la industria mexicana?

Después de contestar las preguntas de inicio y precisar esos cuestionamientos que no respondí, pero que pueden abrir nuevas vetas de investigación, es tiempo de recordar la hipótesis que sustenta esta investigación y que ha sido comprobada por completo: en el contexto actual, en el que los procesos socioeconómicos y políticos (como la globalización y el neoliberalismo) desvinculan al ser humano y lo sumergen en el individualismo, Tony Sandoval retoma la mirada melancólica en su obra para evidenciar que el tedio y la angustia que sus personajes experimentan es una postura crítica ante un entorno adverso, en un mundo en el que ser positivo, productivo y eficiente se establecen como los objetivos primordiales del “deber ser”, estos seres oponen una resistencia a través de su desesperanza, inconformidad y el ensimismamiento. A partir de atmósferas tristes y lúgubres en donde la realidad se confunde con la fantasía, que el autor construye con herramientas como el color, los trazos y una configuración orgánica de las viñetas, se hace evidente que la narrativa gráfica, al igual que otras formas discursivas, puede transmitir esos sentimientos de desolación y desconsuelo de quienes han sufrido pérdidas importantes en su vida. Los lectores de Tony Sandoval, por tanto, empatizan con estas temáticas, al mismo tiempo que forman parte también de la industria de la narrativa gráfica (como consumidores), que aunque ahora en su mayoría está conformada por manga o historias de superhéroes, también guarda espacio para narrativas alternas, con discursos particulares sobre la realidad, como la de Sandoval.

Al respecto de su poética, debo aceptar que no la desentrañé por completo, además de que no incluí su obra realista y autobiográfica, no desarrollé ciertos temas que requieren análisis exhaustivos, como la delgadez extrema de los personajes, la androginia en la apariencia de algunas representaciones masculinas (que bien podrían corresponder a formas de representación cercanas

a los jóvenes en nuestros días para crear empatía o corresponder a un desarrollo histórico-cultural diferente) o la hiperbolización de la femineidad en las mujeres que aparecen en sus historias. En una conferencia en la Conque de 2017, el autor dijo que encontró su estilo cuando comenzó a dibujar mujeres, y la verdad, en el medio, lo más reconocible en su gráfica son sus “chicas”.



Ilustración C.1. *Futura nostalgia T.1, portada.*

Como un signo probatorio final quiero referirme a su última obra, aún en publicación, que no analicé para este trabajo: *Futura Nostalgia* (Ilustración C.1); en la imagen vemos una adolescente, muy delgada, con la misma deformación en la cabeza a lo ancho, con ojos, boca y nariz minúsculos; a diferencia de la mayoría de las protagonistas de sus historias, ésta no es pálida y tiene cabello negro; pero su posición y actitud melancólicas son iguales a las anteriores: la expresión triste, la cabeza ligeramente agachada, viendo hacia el agua. Es la primera vez que aparece una protagonista morena y tendrá una saga de seis historias, no quiero

aventurarme a decir por qué (supongo que el mercado del cómic europeo tiene algo que ver); lo que es evidente es que el cambio de color en la piel no genera grandes diferencias estilísticas, toda vez que el resto de las características, antes analizadas se mantiene, esto me lleva a asegurar que esta visión melancólica del autor pervivirá en su producción artística.

Para concluir, quiero hacer hincapié en que el estudio interdisciplinario en la narrativa gráfica es algo que la propia obra exige, si bien por mi formación prioricé las teorías literarias sobre la recepción, la narratología y la literatura fantástica, fue indispensable la búsqueda histórica para entender de dónde vienen las representaciones simbólicas que, hoy por hoy, asociamos a la atrabilis. Esto me

llevó por disciplinas como la psicología, la filosofía, la psiquiatría y la sociología, además de los estudios culturales y artísticos; la relación de la narrativa gráfica de Sandoval con otras obras artísticas como películas, esculturas, obras teatrales y demás, puede ayudar a entender mejor el momento de creación, esa parte de la realidad que toda obra de arte lleva adentro, si en su producción la melancolía es una crítica ¿representa lo mismo en la obra de otros artistas?, por lo que en mis estudios posteriores será tema de análisis.

Al final, creo que conjuntar perspectivas desde diferentes áreas de estudio verdaderamente es enriquecedor, y es ahí en donde encuentro el aporte principal de mi trabajo al campo de las letras, en general, y al estudio de la novela gráfica, en particular. A pesar de que por momentos pensé que estaba conformando un Frankenstein, y que no sabría cómo interrelacionar de forma coherente toda la investigación, recordé un seminario sobre pensamiento complejo que dictó la Dra. Julieta Haidar en la UAM en el 2018, en el que priorizó la relevancia de conjunción de saberes, después de todo, la realidad no se presenta diseccionada en problemáticas específicas, eso lo hacemos los investigadores para su estudio, por lo que al terminar, el resultado de mi trabajo ha sido un apacible caleidoscopio que la sombra del sol negro me ha dejado visualizar.

Fuentes Consultadas

Adame González, Dulce María. "Prólogo", en Treviño García, Blanca Estela. (coord.). *El cuento mexicano en el siglo XIX. El cuento romántico tema y variaciones (1836-1867)*, T. II. México: Esfinge, 2013. pp. 15-35.

Álvarez, José María y Fernando Colina, "Prólogo. El oráculo de tristezas más certero", en David Pujante. *Oráculo de tristezas: La melancolía en su historia cultural*, 2018. Versión Kindle.

Aristóteles. *El hombre de genio y la melancolía*. Barcelona: Acantilado, 2007.

Aurrecochea, Juan Manuel y Armando Bartra. *Puros Cuentos. La historia de la historieta en México 1874-1934*. Tomo I. México: Conaculta/MNCP/Grijalbo, 1988.

Bal, Miekkel. *Conceptos viajeros en las humanidades*. Murcia: Cendeac, 2009.

----- *Teoría de la narrativa*. Madrid: Cátedra, 1990.

----- *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Madrid: Akal, 2016.

Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós (Instrumentos Paidós), 1993.

Barrero, Manuel, "Perversión genérica de una etiqueta comercial" en Trabado Cabad, José Manuel. (comp.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*. Madrid: Arcolibros, 2013. pp. 191-224.

Barthes Roland. *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1987.

Bartra, Armando, "Fin de fiesta: Gloria y declive de una historieta tumultuaria". *Curare*, No. 16, 2000, pp. 89-135.

Bartra, Roger. *La jaula de la melancolía: Identidad y metamorfosis del mexicano*. México: Grijalbo, 1987.

_____. *La melancolía moderna*. México: FCE, 2017. Versión Kobo

Benjamin, Walter. *Iluminaciones*. Tr. Jesús Aguirre. Taurus: México, 1986.

Berlin, Issaiah. *Las raíces del romanticismo*. México: Taurus, 2015.

Bettelheim, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica, 2013

Bordwell, David. *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós, 1996.

Burton, Robert. *Anatomía de la melancolía*. Tr. Raquel Álvarez Peláez. Asociación Nacional de Neuropsiquiatría: Madrid, 1998.

Camacho, Lidia. [Presentación], en Herrera Martínez, Claudia (coord.). *Melancolía*, (Exposición realizada en la Ciudad de México, Munal del 4/04/2017 al 9/07/2017), México: INBA/MUNAL/Secretaría de Cultura, 2017, [p. 8].

Campbell, Eddie. "El Manifiesto de la Novela Gráfica". Disponible en: <https://www.lacarceldepapel.com/2010/12/29/manifiesto-de-la-novela-grafica/> Consultado el 20 de enero de 2019.

Campra, Rosalba. "Lo fantástico: isotopía de la transgresión". Jaime Alazraki (comp.). *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arco libros, 2001. pp. 135-165.

Capetillo Hernández, Juan. *La emergencia del psicoanálisis en México 1910-1957*. Universidad Veracruzana, Tesis doctoral, 2010.

Cassetti, Francesco. *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós, 1991.

Chaves, José Ricardo. *Gótico imaginal. Ensayos sobre androginia y esoterismo en literatura*. Querétaro: Rialta Ediciones/UNAM, 2018.

Chevalier, Jean. *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder, 1986.

Colón Hernández, Cecilia. "Breve historia de una experiencia", en *Tema y variaciones de literatura* literatura popular y de masas. Crónicas y testimonios., No, 27, (segundo semestre, 2006), pp. 203-210.

Conde, Teresa del. "El genial ilustrador de la Revista Moderna", en Montiel Figueiras, et. al. (coords.). *El viajero lúgubre. Julio Ruelas Modernista*, (Exposición realizada en la Ciudad de México, MUNAL del 1/08/2007 al 31/10/2007), Barcelona: INBA/RM/MUNAL, 2007, pp. 75-86.

Díaz Dufoo, Carlos. "¡Maddona mía!", en Treviño García, Blanca Estela. (coord.). *El cuento mexicano en el siglo XIX, Los espíritus hiperestesiados: el cuento modernista de tendencia decadente*. T. V. Esfinge: México, 2013, pp. 69-72.

Eisner, Will. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma, 2002.
_____ *La narración gráfica*. Barcelona: Norma, 2003.

Enríquez Ureña, Max. *Breve historia del modernismo*, México: FCE, 1954.

Foucault, Michell. *Enfermedad mental y personalidad*. Tr. Emma Kestelboim. Paidós: México, 1992.

_____ *Historia de la locura en la época clásica*. Tr. Juan José Utrilla. FCE: México, 1986.

Freud, Sigmund. *Obras completas*. Tomo XIV. "Duelo y melancolía". Buenos Aires: Amorrortu, 1976. pp. 235-256.

García Malpica, Alejandro. "Las tribus góticas", en *Anuario electrónico de estudios de comunicación social "Disertaciones"*, Universidad del Rosario, Colombia, Vol. 3, No. 1., 2010, pp. 324-347, Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=511555569018> consultado el 20 de mayo de 2019.

García, Santiago. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010.

García Sánchez, Sergio. *Sinfonía Gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona: Glénat, 2000.

Gasca, Luis y Roman Gubern. *El Discurso del cómic*. Madrid: Cátedra, 2011.

Gubern, Roman. *La mirada opulenta. Exploración de la iconósfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili, 1992.

Heller, Eva. *Psicología del Color*. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

Herrera Martínez, Claudia. (coord.). *Melancolía*. (Exposición realizada en la Ciudad de México, Munal del 4/04/2017 al 9/07/2017) México: INBA/MUNAL/Secretaría de Cultura, 2017.

Hipócrates. *Cartas*, México: Heliópolis, 1994.

Iser, Wolfgang. *El acto de leer. Teoría del efecto estético*. Madrid: Taurus. , 1987.

Jackson, Stanley W. *Historia de la melancolía y la depresión desde los tiempos hipocráticos a la época moderna*. Madrid: Turner, 1987.

Jiménez Varea, Jesús. *Narrativa Gráfica. Narratología de la historieta*. Madrid: Fragua, 2016.

Koselleck, Reinhart. "'Espacio de experiencia' y 'Horizonte de expectativa', dos categorías históricas", en *Futuro pasado. Para una semántica de los tiempos históricos*. Barcelona: Ediciones Paidós. 1993, pp. 333-357.

Kristeva, Julia. *Sol negro. Depresión y melancolía*. Buenos Aires: Gallimard, 2015.

Leader, Darian. *La moda negra. Duelo, melancolía y depresión*. México: Sexto Piso, 2012.

Leduc, Alberto, "Su sombra", en Treviño García, Blanca Estela. (coord.). *El cuento mexicano en el siglo XIX, Los espíritus hiperestesados: el cuento modernista de tendencia decadente*. T. V. Esfinge: México, 2013, pp. 91-97.

Leyva, José Mariano. *Perversos y pesimistas. Los escritores decadentes mexicanos en el nacimiento de la modernidad*. Tusquets: México, 2013.

Martinelli Herrera, Marcela. "El viso de lo oscuro", en Herrera Martínez, Claudia (coord.). *Melancolía*, (Exposición realizada en la Ciudad de México, Munal del 4/04/2017 al 9/07/2017), México: INBA/MUNAL/Secretaría de Cultura, 2017, pp. 31-38.

Masotta, Óscar. *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós, 1982.

McCloud, Scott. *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Barcelona: Ediciones B, 1995.

_____ *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao: Astiberri, 2014.

_____ *Reinventar el cómic*. Barcelona: Planeta, 2016.

Mirzoeff, Nicholas. *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2003.

Monguin, Olivier. *Violencia y cine contemporáneo. Ensayo sobre ética e imagen*. Barcelona: Paidós, 1999.

Morales, Ana María. "Transgresiones y legalidades (Lo fantástico en el umbral)", en Ana María Morales y José Miguel Sardiñas (eds.). *Odiseas de lo fantástico*. México: Ediciones de los Coloquios Internacionales de Literatura Fantástica, 2004, pp. 25-37. Disponible en:

https://www.academia.edu/11911333/Transgresiones_y_legalidades._Lo_fant%C3%A1stico_en_el_umbral_en_Ana_Mar%C3%ADa_Morales_y_Jos%C3%A9_Miguel_Sardi%C3%B1as_eds._Odiseas_de_lo_fant%C3%A1stico_Ediciones_de_los_Coloquios_Internacionales_de_Literatura_Fant%C3%A1stica_M%C3%A9xico_2004_pp._25-37_consultado_el_2_de_abril_de_2018.

Moxey, Keith. *El tiempo de lo visual. La imagen en la historia*. Barcelona: Sans Soleil. 2015.

Negrete Hernández, Daniela Itzel. *Novela gráfica mexicana contemporánea. (Origen y producción)*. UNAM, Tesis de Licenciatura, 2015.

Nieto, Omar. *Teoría general de lo fantástico. Del fantástico clásico al posmoderno* (Colección: Al margen). México: UACM, 2015.

Pacheco, José Emilio. (1999). *Antología del modernismo*. México: UNAM/Era, 1999. (pp. XI-XLIV)

Panofsky, Erwin. *Vida y Arte de Alberto Durero*, Madrid, Alianza, 1995.

Paquet Editions, "Sandoval Tony". Disponible en: <http://www.editionspaquet.com/auteurs/sandoval-tony> consultado el 15 de mayo de 2019.

Peppino, Ana María (Coord.). *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta*. México: UAM, 2012.

Pérez, Uriel, "Tony Sandoval, entrevista UNAM/UPV", 2016, disponible en <https://vimeo.com/141008458> consultado el 20 de mayo de 2019.

Pimentel, Luz Aurora. *El espacio de ficción*. México: Siglo XXI, 2001.
_____. *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. México: Siglo XXI, 1998.

Prince, Stephen. *Classical Film Violence: Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930–1968*. Piscataway: Rutgers State University, 2003. Disponible en: https://ia903001.us.archive.org/26/items/Classical_Film_Violence_Designing_and_Regulating_Brutality_in_Hollywood_Cinema_1/Classical_Film_Violence_Designing_and_Regulating_Brutality_in_Hollywood_Cinema_1930-1968.pdf consultado el 30 de septiembre de 2019.

Pujante, David. *Oráculo de tristezas. La melancolía en la historia*. Barcelona: Xorol Ediciones (Col. La otra psiquiatría), 2018. Versión Kindle.

Roas, David. "La realidad" en *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, (Colección Voces/Ensayo, 161). Madrid: Editorial Páginas de Espuma, 2011, pp. 12-42.

_____. "Lo fantástico como desestabilización de lo real: elementos para una definición". *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción* (1, 2008, Madrid). Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno Serrano (eds.). Madrid: Asociación Cultural Xatafi: Universidad Carlos III de Madrid, 2009, pp. 94-120. Disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/29401368.pdf> consultado el 12 de julio de 2019.

_____. (ed.). *Lo fantástico en el cómic*. Número especial de: *Brumal*. Vol. V. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona, 2017, Impreso.

_____. *Tras los límites de lo fantástico. Una definición de lo fantástico* (Colección Voces/Ensayo, 161). Madrid: Editorial Páginas de Espuma, 2011.

Rodríguez Aguilar, María del Carmen. *A la sombra del negro sol*. México: UNAM. Tesis de Licenciatura, 2002.

Ruiz Maya, Sofia Edna. *Novela gráfica: ¿literatura sin texto? Análisis de El cadáver y el sofá de Tony Sandoval*. México: UNAM. Tesis de licenciatura, 2017.

Sánchez González, Agustín. *José Guadalupe Posada. Un artista en blanco y negro*. México: CONACULTA, 2010.

Sandoval, Tony. *El cadáver y el sofá*. México: Caligrama, 2011. Versión Kindle

_____ *Epidemia de Melancolía*. México: Resistencia, 2007.

_____ *Mil tormentas*. México: Caligrama, 2019.

_____ *Nocturno*. México: Caligrama, 2017.

_____ *Watersnakes*. México: Caligrama, 2018.

Sardiñas, José Miguel y Ana María Morales. (eds.) *Relatos Fantásticos Hispanoamericanos. Antología*. La Habana: Casa de las Américas, 2003.

Saxl, Panofsky y Klibansky. *Saturno y la melancolía*. Tr. María Luisa Balseiro. Madrid: Alianza, 1989.

Solaz, Lucía. "Literatura gótica". *Espéculo*. No. 23, 2013. Disponible en: <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero23/gotica.html> Consultado el 10 de enero de 2018.

Sontag, Susan. *Ante el dolor de los demás*. Madrid: Suma de letras, 2004.

Starobinsky, Jean. (2016). *La tinta de la melancolía*. México: FCE, 2016.

Tornos Urzainki, Maider. "Deseo y transgresión: el erotismo de Georges Bataille", *Lectora*, 16, 2010, pp.195-210. ISSN: 1136-5781 D.L. 395-1995. DOI: 10/2436.20.8020.01.12. Disponible en: <file:///Users/nadja/Downloads/Dialnet-DeseoYTrangresion-3325996.pdf> consultado el 15 de julio de 2019.

Trabado Cabad, José Manuel. *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*. Madrid: Arcolibros, 2013.

_____ "Ver y no creer. Bocetos para una gramática del cómic fantástico. A modo de introducción", *Brumal*, Vol. V., 2017, pp. 9-20.

Treviño García, Blanca Estela. (coord.). *El cuento mexicano en el siglo XIX, Los espíritus hiperestesiados: el cuento modernista de tendencia decadente*. T. V. Esfinge: México, 2013.

_____ "Prólogo", Treviño García, Blanca Estela. (coord.). *El cuento mexicano en el siglo XIX, Los espíritus hiperestesiados: el cuento modernista de tendencia decadente*. T. V. Esfinge: México, 2013. pp. 15-35.

Valenzuela, José E. "Oremus", en Treviño García, Blanca Estela. (coord.). *El cuento mexicano en el siglo XIX, Los espíritus hiperestesiados: el cuento modernista de tendencia decadente*. T. V. Esfinge: México, 2013. pp. 43-45.

Vela, Sergio et al. *El viajero lúgubre. Julio Ruelas modernista*. (Exposición realizada en la Ciudad de México, Munal de septiembre a octubre de 2007) México: INBA/MUNAL/Secretaría de Cultura, 2007.

Villavicencio, Abraham. "Melancolía", en Herrera Martínez, Claudia (coord.). *Melancolía*, (Exposición realizada en la Ciudad de México, Munal del 4/04/2017 al 9/07/2017), México: INBA/MUNAL/Secretaría de Cultura, 2017, pp. 16-27.

Wong, Wucius. *Fundamentos de diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

Zavala, Lauro. "La representación de la violencia física en el cine de ficción". *Versión. Estudios de Comunicación y política*. UAM XOC. No. 29, 2012. pp. 1-13.

_____. "Instrucciones para entrar al sistema de lo fantástico", en Omar Nieto. *Teoría general de lo fantástico. Del fantástico clásico al posmoderno*, México: UACM, 2015. pp. 13-20.

Žižek, Slavoj. *Sobre la violencia. Seis reflexiones marginales*. Buenos Aires: Paidós SAICF, 2009.

Zunzunegui, Santos. *Bajo el signo de la melancolía. Cine, desencanto y aflicción*. Cátedra: Madrid, 2017.