

Delinear la frontera México-Estados Unidos. Cinco propuestas desde la narrativa gráfica y el cómic

Sketching the U.S.-Mexico border. Five approaches through graphic narrative and comics

Diana Castilleja^{1,a} 

¹ Vrije Universiteit Brussel, Université Saint-Louis – Bruxelles, Bélgica

✉ ^a Autor de Correspondencia: Diana.Castilleja@vub.be

Resumen

En un contexto actual de creciente polarización y politización en torno a las cuestiones migratorias, se analizan cinco propuestas de cómics y narrativas gráficas que contribuyen a visibilizar voces y espacios olvidados de la migración latinoamericana hacia Estados Unidos. Se hace hincapié en el rol de la hibridez genérica al otorgar y reforzar la legitimidad del relato de historias personales y colectivas mediante la inserción de la autobiografía, el testimonio, el reportaje, el western o la ciencia ficción, entre otros. El corpus elegido: *Migrar* (Mateo y Martínez, 2011), *Cita en Phoenix* (Sandoval, 2016), *La cicatriz. En la frontera entre México y Estados Unidos* (Ferraris y Chiocca, 2019), *Barrera* (Vaughan et al., [2018] 2019) y *Ana* (Arriaga y Ramos, 2021), da cuenta de las múltiples posibilidades que ofrecen estas narrativas gráficas que dejan de ser divertimento para participar activamente en la configuración de un discurso socialmente comprometido.

Palabras clave: Cómic; Estados Unidos; frontera; inmigrantes; México; narrativa gráfica.

Abstract

In the current context of deep polarisation and politicisation over migration issues, we propose to analyse five comics and graphic narratives that contribute to make visible the forgotten voices and spaces regarding Latin American migration to the United States. Emphasis is placed on the role of generic hybridity in granting and reinforcing the legitimacy of the telling of personal and collective stories through the insertion of autobiography, testimony, documentary, western or science fiction, among others. Corpus chosen: *Migrant: The Journey of a Mexican Worker* (Mateo & Martínez, [2011] 2014), *Rendez-Vous in Phoenix* (Sandoval, 2016), *The Scar. Graphic Reportage from the US-Mexico Border* (Ferraris & Chiocca, 2019), *Barrier* (Vaughan et al., 2018) and *Ana* (Arriaga & Ramos, 2021), shows the multiple possibilities offered by these graphic narratives, which are no longer created purely for entertainment, but to contribute significantly to the configuration of a socially committed discourse.

Keywords: Comic; United States of America; borders; immigrants; Mexico; graphic narrative.



INTRODUCCIÓN

A pesar de que las rigurosas políticas migratorias implantadas por Estados Unidos de Norteamérica datan del último tercio del siglo pasado, no sería sino hasta estas últimas décadas en que la denuncia de la violencia, las injusticias y las violaciones de los derechos humanos alcanzara un eco sin precedente. Y es que, a la mediatización de la retórica antiinmigrante exacerbada durante la Administración Trump (2017-2021), se contrapuso la retórica extraoficial de las redes y las nuevas tecnologías que contribuyeron a contrarrestar el discurso hegemónico, al tiempo en que proporcionaban otras perspectivas sobre las políticas de persecución de migrantes, principalmente hispanos, provocando una conmoción internacional, en particular con la imagen de niños retenidos en jaulas y separados de sus padres. El gran impacto de estas y otras medidas restrictivas que se instauran en la zona fronteriza con el Norte de México provoca que esta frontera sea sinécdoque del problema de migración, de modo tal que, al centrar la atención en ella, se olvidan otras fronteras previas que los migrantes tienen que cruzar al ser México un país de tránsito obligado en su ruta hacia los Estados Unidos.

En el contexto actual de creciente polarización y politización en torno a las cuestiones migratorias, los cómics contribuyen a visibilizar voces y espacios olvidados al entrecruzar fronteras geográficas, lingüísticas y genéricas en las que la narrativa gráfica se mezcla con el relato autobiográfico, el testimonio, el reportaje, el western o la ciencia ficción, entre otros.

Ya desde los primeros textos teóricos en torno al cómic se rechaza el hecho de reducirlos a mero divertimento y se remarca que su lectura involucra tanto la percepción estética como la búsqueda intelectual (Eisner, 1985), ya que, además de transmitir información, buscan obtener una respuesta estética del lector (McCloud, 1994). Más aún, en tanto que género en constante movimiento, definir el cómic es parte de un proceso cuya respuesta no es necesariamente definitiva (McCloud, 1994) y depende de diversos factores tales como el paso del tiempo, los lectores, la recepción... Los cómics que aquí se presentan son muestra de este proceso evolutivo ya que rebasan el goce estético, comunicativo e intelectual y añaden dimensiones morales, humanas y éticas que, aunque no son exclusivas de este arte secuencial, tampoco le son ajenas en tanto que arte en sí.

HIBRIDEZ GENÉRICA

La hibridez le es intrínseca al cómic como medio donde imagen y texto se combinan. Este género ha sabido adoptar y adaptar distintos lenguajes (visuales, auditivos, cinematográficos...) generando así otro lenguaje que le es propio, por lo que podemos afirmar que el cómic es uno de los géneros más flexibles en la integración de otros géneros que contribuyen a enriquecerlo. Como arte secuencial (Eisner, 1985), el cómic se articula con base en una serie de cuadros-viñetas yuxtapuestos (McCloud, 1994). Paradójicamente, el elemento estructurador será la fragmentación de imágenes (cuadros-viñetas) cuya interrelación contribuye tanto al ritmo como al tono y a la atmósfera de la narración (Eisner, 1985). Su carácter de género híbrido, favorece la inserción de géneros tradicionales y contemporáneos, ejemplo de este último serían las nuevas tecnologías y las plataformas digitales que han dado un nuevo giro a la edición, la distribución y la recepción de los cómics.

Aun y cuando los ejemplos que se analizan a continuación comparten una temática en común que comprende el relato de historias personales y colectivas sobre la experiencia de la migración hacia Estados Unidos, cada uno de ellos se decanta de los otros al proponer una diversidad discursiva. Y avanzamos que la inserción de discursos híbridos confiere legitimidad y refuerza la veracidad sobre la experiencia migratoria proponiendo así otra vertiente de la historia que normalmente se pierde en el silencio y el olvido. Resulta interesante analizar hasta qué punto y cómo es que, las hibridaciones genéricas contribuyen a que el cómic proporcione una alternativa para desafiar los discursos hegemónicos al hacer visible lo que intenta ignorarse, borrarse.

A fin de resaltar la diversidad de la que se enriquece el cómic cuando se asocia con otros géneros, el corpus se introduce de forma cronológica con base en binomios que resaltan la predominancia del género con el que se combinan: cómic-códice, cómic-autobiográfico, cómic-reportaje, cómic-western, cómic-ciencia ficción y cómic-compromiso social.

EL CÓMIC-CÓDICE

Se denomina códices a los soportes que recogían los escritos pictográficos de las culturas prehispánicas¹. El papel para realizarlos era elaborado a mano y provenía de la piel curtida de animales o bien de fibras vegetales. Podían adoptar la forma de una tira continua, ser enrollados o doblados en acordeón. En México, los mixtecos y los mexicas utilizaron el papel amate (del náhuatl “amatl” = papel, papiro), derivado de la corteza interna de los árboles de los jonotes blanco y rojo (Pardo-Rodríguez et al., 2002). La escritura de los códices se reservaba a los “tlacuilos”, pintores-escribanos cuya formación en el “calmécac” duraba varios años. Y su tarea consistía en el registro y representación de distintos tipos de códices de orden religioso, económico, cartográfico, etnográfico... Ejemplo de este último son los códices en que se narraba el origen de un pueblo o bien las determinadas costumbres de una comunidad. En el siglo XX, la tradición artesanal de pintar el papel amate retomó auge en estados como Guerrero, Oaxaca, Jalisco y Puebla. En cuanto a su contenido, estas producciones artesanales también registran tradiciones y costumbres cotidianas; respecto de la técnica, sobresale el constante empleo de una profusión de colores, así como el recargamiento de elementos. Sin embargo, a pesar de este último aspecto, es posible identificar escenas agrupadas en estratos o niveles que o bien refieren a momentos y contextos específicos o bien guían el movimiento en estas narrativas gráficas.

En 2011 se publica *Migrar*, libro-objeto cuya presentación física corresponde a la de un códice de papel amate doblado en acordeón. En el margen izquierdo se inserta el texto de José Manuel Mateo y las ilustraciones corren a cargo de Javier Martínez Pedro, quien retoma la tradición de las pinturas en papel amate del pueblo de Xalitla, en el Estado de Guerrero (México) de donde es originario. *Migrar* narra la historia de un niño que junto a su madre y su hermana emprenden el viaje de México a Estados Unidos en busca de su padre... y de una vida mejor. A diferencia de las pinturas de papel amate habitualmente coloridas, en *Migrar* solo se utiliza blanco y negro, cuyo marcado contraste refuerza el dramatismo de la narración. En la portada se distinguen de forma horizontal tres grandes franjas: en la escena superior e inferior aparecen varios campesinos, algunos cargan un morral que bien puede ser usado para recolectar la cosecha o bien para guardar sus pocas pertenencias. La parte media de la portada la interrumpe una locomotora que cruza

de lado a lado la imagen “cortándola” en dos, es “La bestia” o “El tren de la muerte”, es decir, el tren de carga mexicano al que cada año suben cientos de miles de migrantes mientras los vagones están en movimiento y cuyo trayecto los acerca de los más de 2,500 km que los separan de la frontera norteamericana. A la derecha de la portada, en la franja superior junto a las vías del tren, aparecen los tres personajes del relato: el niño, que porta una gorra de beisbolista, acompañado de su madre y su hermana.

Las 10 páginas que lo conforman van desplegando –en sentido literal y figurado– las distintas etapas del viaje que serán narradas desde la voz infantil del niño. *Migrar* sigue tanto el formato de los códices en acordeón como la estética de las pinturas de amate con escenas que, pese a ser abigarradas, permiten identificar las distintas etapas de la narración. Un marco ciñe toda la pintura y sus florituras asemejan también las de los códices prehispánicos. La parte superior de la pintura abre con el cielo para ir dando lugar a un panorama típico de la orografía del sur de México en donde destacan los pueblos rodeados de sierras y montañas. El primer elemento humano que aparece en la ilustración es el niño (reconocible por su gorra), en la imagen se capta una escena cotidiana, en que este aparece dando de comer a los animales. En la siguiente página, el niño comparte que uno de sus juegos preferidos es esconderse tras las palmeras, aunque siempre sea delatado por su perro. Toca al lector adentrarse en el dibujo para situar esta escena costumbrista que hasta este momento había sido relatada empleando el pretérito imperfecto. El cambio en la situación se interrumpe de forma drástica y esto se refleja también en el uso del pretérito imperfecto simple. El lector se entera entonces de que ya no les es posible seguir sembrando y a falta de recursos y de ingresos es necesario buscar otras opciones. El primero en irse del pueblo será Don Augusto, quien regresará al año siguiente para llevarse a sus hijos varones. Aunque no lo dice explícitamente el viaje que este emprende es hacia Estados Unidos en busca de trabajo. Poco a poco empieza el éxodo de los varones, incluido el padre del niño hasta que solo quedan en el pueblo las mujeres y algunos niños. A falta de ingresos, su madre intentará buscar el sustento de distintas formas y la imagen irá mostrándola en repetidas ocasiones realizando distintas tareas con lo que se refuerza lo narrado en el relato infantil. Hasta que llega un momento en que no le queda otra opción más que tomar a sus hijos e ir en búsqueda del padre que ya hace tiempo que no les envía dinero. A lo largo de la imagen que se despliega seguimos el periplo que emprenden madre e hijos para alcanzar al padre. Luego de jugarse la vida en “La bestia” vendrá el ocultamiento de los agentes de migración, el cruce ilegal de la barda fronteriza, los perros que persiguen a los migrantes... hasta que logran llegar a Los Ángeles. Aquí las imágenes completan los espacios vacíos del relato – recordemos que la narración es desde un punto de vista infantil–, de tal modo que la ausencia de detalles en la narración se compensa con la profusión de escenas que contrastan drásticamente la vida en el campo y la de las ciudades norteamericanas. Se encarna así la “memoria del migrante” (Trigo, 2003) en donde se funden los tiempos: el pasado (vinculado a la patria), el presente (la vida en tránsito) y el futuro (la búsqueda del “sueño americano”). Aunque el final es abierto, en la última página se subraya el deber de memoria y de esperanza que se busca en *Migrar*, en un intento por contar otra historia, la de los que sí llegan, recuperando de manera simbólica las voces de quienes desaparecieron, especialmente las de los niños y niñas que viajan solos y que o bien fallecen o no pueden atestar su identidad y por ende se vuelven prácticamente inexistentes.

EL CÓMIC-AUTOBIOGRÁFICO

En comparación con sus otros trabajos más oscuros, poblados de “ensoñaciones góticas”, Tony Sandoval ofrece en *Cita en Phoenix* (2016) un cómic de corte autobiográfico en el que relata sus propias experiencias para entrar ilegalmente a Estados Unidos. El tono intimista se refuerza con el uso de colores cálidos (ocres, amarillos y café) aunado a los tonos deslavados (grises, verdes) que no imponen sino crean una atmósfera cargada de desasosiego y melancolía. La narración en primera persona funciona como confidencia y confesión (pero sin carga religiosa), le otorga credibilidad e incluso genera compasión y empatía hacia el personaje. La cercanía con el lector también se ve favorecida por la rotulación a mano del cómic que fortalece la sensación de leer, ver y oír a Sandoval. La historia se ubica en 1998, en Ciudad Obregón, México; la visa de Sandoval acaba de ser rechazada dada su poca solvencia económica y ello lo aleja cada vez más de su sueño americano que incluye reunirse en Portland con su novia Suzanne, dibujar cómics para las grandes editoriales norteamericanas, asistir a las convenciones de cómics y conocer a sus “héroes”, Jeff Smith y Mike Mignola. La desesperación –presente en varios momentos de la historia– llevará a Sandoval a tomar una peligrosa decisión: cruzar la frontera de forma clandestina. En un remarcable equilibrio, Sandoval logra compaginar dos atmósferas en las que el “nonchalance” del personaje se opone a lo intenso de la situación impregnada de estrés y de miedo. De igual forma, el sutil trazo del rotulador (Rotring 0,3) contrasta con la violencia y los abusos de los coyotes o polleros (traficantes de personas). Sin caer en un tono dramático, se despliega la avalancha de sentimientos, sensaciones y experiencias extremas a las que se enfrentan quienes desean atravesar la frontera sin documentos legales. Dos intentos fallidos con sus respectivas deportaciones no son suficientes para detener a Sandoval, quien mientras espera su próxima oportunidad deambulará en Nogales (Sonora, México), que prácticamente se ha convertido en una ciudad poblada por emigrantes. Ahí escuchará los trágicos relatos de aquellos venidos de Guatemala, Honduras, El Salvador “y de mucho más lejos” (Sandoval, 2016, p. 31) quienes, a pesar de haber cruzado otras fronteras, coincidirán en que la del Sur de México es de las más difíciles. Aunado al peligro que conlleva montar a “La bestia” e intentar no caer del techo, se encuentra la violencia de las bandas criminales que violan y desvalijan a los viajeros exigiendo dinero a cambio de no tirarlos a la vía del tren. Dos láminas de tres tiras cada una bastan para concentrar la dura realidad de la frontera Sur que para muchos es todavía desconocida, incluirla es ya una manera de no negarla.

En el montaje del cómic se alternan láminas de 2 a 6 tiras con algunas (pocas) láminas completas, el uso de estas últimas se reserva a instantes claves como lo es el momento en que Sandoval comparte su “ingenuo plan” de atravesar la frontera por Nogales para llegar a Tucson. Un mapa aparece como fondo y abarca la totalidad de la lámina, Sandoval está sentado en una silla por encima del mapa y tiene su pie derecho en México y el izquierdo entre México y Estados Unidos. Llaman también la atención las dos únicas láminas dobles al centro del cómic que ilustran la travesía del desierto de Sandoval, los cinco miembros de una familia con la que comparte el viaje y el coyote que vigila los caminos. La atención recae en los rostros fatigados de los niños y los garrafones de agua que cada uno lleva como único equipaje permitido. La escena transcurre por la noche, y a excepción de las luces amarillas de las patrullas de vigilancia y el tono rojizo de la mascada y la gorra que porta el coyote, las láminas se ilustran con una paleta

monocromática de grises que esquematizan la ansiedad, el miedo, la humillación, la extenuación. Ningún diálogo, ningún globo interrumpen la imagen.

Cita en Phoenix ejemplifica también la escritura afectiva propia a las narrativas migratorias. En su tercer intento por atravesar clandestinamente, mientras espera con otros inmigrantes a que aparezca el auto que los llevará del desierto hasta Phoenix, Sandoval cae preso de desesperanza y desesperación. Lo único que lo hace mantenerse en pie es su deseo de volverse dibujante, simbolizado por un rotulador (Rotring 0,3 por supuesto), que alcanza proporciones exageradas y se yergue como arma poderosa, la única capaz de darle la fuerza necesaria para seguir adelante, dejar la pesadilla y por fin alcanzar el sueño americano.

EL CÓMIC-REPORTAJE

Publicado originalmente en italiano en 2017, *La cicatriz. En la frontera entre México y Estados Unidos* (2019) de Andrea Ferraris y Renato Chiocca (trad. Carlos Gumpert), ofrece un sucinto pero intenso retrato de la violencia existente a ambos lados de la frontera. En entrevista, Ferraris indica que, aconsejado por un amigo fue a la ciudad de Nogales, referida esta como “punto caliente en la encrucijada de los migrantes, un lugar que reúne todas las características de la enfermedad del muro: el cártel de la droga, la patrulla fronteriza, la policía de migrantes” (Tonfoni, 2017)². El amigo al que refiere no es otro sino Tony Sandoval.

La cicatriz es un reportaje gráfico³ que documenta lo que ocurre en esa “zona de guerra” en que se ha convertido la frontera. Las ilustraciones al carbón (carboncillo) de Chiocca así como el rápido trazo semejan los dibujos judiciales (*courtroom sketches*) y similar a estos, capta la personalidad de los protagonistas, las tensiones latentes en el ambiente e indiscutiblemente genera reacciones en el lector al tiempo en que evita caer en el morbo implícito en la nota roja. El cómic se divide en dos partes y cada una se situará en un lado distinto de la frontera. “Una noche en la frontera” relata el asesinato de José Antonio Elena Rodríguez ocurrido en octubre de 2012 a manos de Lonnie Ray Swartz, agente de la patrulla fronteriza quien disparó dieciséis balazos a través de la barda que separa Nogales, Arizona (USA) de Nogales, Sonora (México). Diez de estos balazos se impactaron en la espalda de José Antonio. Una lámina completa ilustra y enfatiza la escena del crimen, el plano aéreo obliga al lector a contemplar ambos lados de la frontera al unísono. Al hacerlo, simbólicamente nos recuerda que, aunque esta perspectiva es prácticamente imposible de lograr, es la única capaz de aportar una solución a la problemática que se vive. Dos breves recuadros, guían el movimiento en la lectura de la imagen, de entrada, el primero en la esquina superior izquierda, comunica la causa de la muerte. El segundo, en la parte inferior derecha, cierra la lectura de forma lacónica pero contundente: “Tenía 16 años”. Las últimas viñetas revelan que el agente Swartz fue absuelto del crimen, y como silente homenaje un enorme panel con la foto de José Antonio, Toñito, y una pequeña cruz en el lugar del crimen dan cuenta de su existencia.

La segunda parte, “Un día en la frontera”⁴, se enfoca al trabajo de los voluntarios que proporcionan ayuda a los migrantes indocumentados que atraviesan el desierto de Arizona sin imaginar siquiera el infierno que les espera. Construida con base en entrevistas, Ferraris y Chiocca esbozan el lado humanitario de quienes viven del lado norteamericano y que contrasta drásticamente con el que se presenta en la primera parte.

Garrafones de agua con mensajes de ánimo o indicaciones sobre los kilómetros faltantes, provisiones, asistencia médica y cruces como recordatorio del lugar donde se encuentra un cadáver son algunas de las acciones que intentan paliar la gravedad de la situación que se vive en esa parte de la frontera. Al peligro de toparse con las patrullas fronterizas se añade el hambre, la sed, la fatiga, las temperaturas extremas, la pérdida del sentido de dirección, las mordeduras de serpientes y tarántulas o las picaduras de escorpiones... En *La cicatriz*, el trazo de intensidad expresionista pareciera querer captar al vuelo la inmediatez del instante al tiempo en que atrapa la angustia permanente que enrarece el ambiente. Entre reportaje y testimonio de apenas cuarenta páginas, nos recuerda que, en la herida que separa a las fronteras, el muro es cicatriz.

EL COMIC-CIENCIA FICCIÓN

Publicada inicialmente en 2015 como cómic digital, la miniserie *Barrier*⁵ de Vaughan, Martín y Vicente consta de cinco libros que en un primer tiempo se difundieron en versión digital para posteriormente publicarse en un solo volumen. *Barrera* narra la historia de una mujer y un hombre a quienes todo separa, pero cuyos destinos se unirán fortuitamente. El primer volumen abre con la introducción del personaje de Liddy, propietaria de un rancho en Pharr, Texas. La lámina completa muestra un primer plano que resalta los ásperos rasgos propios a quien tiene que demostrar estar a la altura de la empresa a la que se enfrenta. En este caso se trata de una mujer que deberá imponerse en el masculino mundo de los cowboys tejanos. Y con una rotulación de proporciones exageradas se escribe el nombre de la protagonista: LIDDY. Aunque la lámina siguiente retoma la mitad del rostro, lo que resalta es el mapa que ubica el lugar de la acción, también resaltado con la rotulación: PHARR, TEXAS. La presentación de la protagonista emula la presentación cinematográfica del género western. Y al igual que los vaqueros (cowboys), se trata de un personaje solitario que desconfía de todos y que solo se acompaña por su rifle. El descubrimiento de los restos de un caballo será para Liddy la prueba de la presencia en su rancho de "Some Chicken-Shit Drug Cartel", por lo que tendrá que redoblar la vigilancia.

El segundo de los protagonistas, Óscar, un migrante de Honduras también será presentado a la manera de héroe de western, aunque sin sombrero. El recurso utilizado para Liddy será repetido y a la lámina completa que muestra el primer plano de Óscar seguirá la lámina en que el mapa ubica el lugar de origen, y tanto en el nombre del protagonista como en el de su lugar de origen: SAN PEDRO SULA, HONDURAS, se utilizará la rotulación de grandes proporciones.

A las barreras que se interponen entre americanos e hispanos se añan las barreras del lenguaje, que en el cómic se ejemplifican con una alternancia de idiomas. Así, cada personaje se expresará en su propia lengua sin que medie traducción alguna. Liddy hablara siempre en inglés y Óscar en español. Si en un inicio las vidas de ambos se presentan de manera paralela, terminarán por unirse cuando Óscar entre ilegalmente al rancho de Liddy. Sin embargo, apenas si tendrán tiempo para intentar entenderse, reforzado esto por la mezcolanza de diálogos en dos idiomas, porque en ese momento serán abducidos por una nave extraterrestre. A partir del segundo libro asistimos al esfuerzo que harán ambos por conocerse. Este paso hacia el otro se entiende también como contrarrespuesta al discurso hegemónico contra los hispanos utilizado en la campaña presidencial de Trump. Del mismo modo, resulta significativa la crítica que se

expresa ante lo que representa el “American way of life” que, en el libro 3 se ilustra con un basurero en el que se identifican la bandera norteamericana, algunos letreros viales, así como los logos y las marcas que representan el capitalismo y que muestran el papel de este en el deterioro ambiental. Mediante algo que semeja unos tentáculos, los extraterrestres compartirán las memorias de Óscar con Liddy quien finalmente podrá comprender que hay migraciones forzadas, como en el caso de Óscar, a quien las bandas criminales no han dejado otra salida. Y aprenderemos también el combate personal de Liddy por proteger su rancho luego del suicido de su esposo. Si bien la ciencia ficción pareciera restarle seriedad a la temática, no hay que olvidar que en estas historias también se resalta la relación del ser humano con su entorno. Los escenarios – mayoritariamente apocalípticos– resultan así una advertencia que invita a la reflexión sobre la forma en como tratamos al planeta y de paso nos recuerdan que es el único que poseemos. Mezcla de western y ciencia ficción, *Barrera* se erige como un cómic original en que se juega con la polisemia de la palabra “alien”, que lo mismo refiere a un extraterrestre que a un indocumentado (Marini, 2019, p. 174). Asimismo, nos recuerda que el muro, la barrera, no solo es la que se construye a lo largo de la frontera sino la que día a día se alimenta con los estereotipos y con la ausencia de interés por conocer al otro.

EL CÓMIC-COMPROMISO SOCIAL

El cómic *Ana* (Arriaga y Ramos, 2021) surge como una iniciativa en el seno del programa de ayuda humanitaria dirigido para la población migrante en las fronteras Norte y Sur de México, proyecto financiado por la Unión Europea e implementado por “Save the Children” y “HIAS México” en cuatro ciudades del norte de México (Tijuana, Ciudad Juárez, Mexicali y Monterrey) y una en el sur (Tapachula). El texto a cargo de Guillermo Arriaga con ilustraciones de Humberto Ramos cuenta la historia de Ana, una niña que huye de la violencia de Honduras para salvar su vida y la de su familia, que los llevará a emprender el periplo de la migración forzada hacia Estados Unidos. Al igual que *Migrar*, el primero de los textos aquí presentados, *Ana* pone el énfasis en la situación de la niñez migrante. Tan solo en 2021 el censo de la Secretaría de Gobernación del gobierno de México indica que se detectaron 75,592 menores que ingresaron a México en situación migratoria irregular. De ellos el 42,9% provenía de Honduras, el 26,8% de Guatemala y el 9,1% de El Salvador.

Ana cuenta la historia de una niña migrante que espera ser evaluada por una doctora del albergue “Save the Children”. Cuando la doctora comparte su historia con Ana, la desconfianza y el miedo inicial dan lugar a un espacio de apertura y de comunicación. Le hará saber a Ana que al igual que ella, también proviene de San Pedro Sula (Honduras) y que la pobreza y la violencia de las bandas criminales la obligaron junto con su madre y su hermano a huir de Honduras por miedo a las represalias. Cruzar a México no resultó fácil y las persecuciones y los intentos de asalto los orillaron a unirse a una caravana migrante para llegar a México y subirse en el tren de carga que los llevaría hacia Estados Unidos. A pesar de que en el trayecto se prolongará la violencia de las pandillas, también se resalta el lado positivo de quienes hacían el viaje con el mismo objetivo de buscar lo mejor para sus familias. Una vez en Tijuana el peligro seguirá acechándolos hasta que finalmente alguien los canalice al albergue “Save the children” para migrantes. La historia de la doctora es la historia de Ana y la historia de Ana es la de miles de niños que se ven forzados a emigrar. Se pretende así sensibilizar sobre lo vulnerable de la situación de los

menores migrantes que quedan expuestos a la trata de humanos, a la explotación o la muerte. En *Ana*, la función facilitadora de la imagen en el proceso de aprendizaje se combina con un lenguaje accesible, así como con expresiones y diálogos en los que constantemente se remarca las semejanzas entre Ana y la doctora. Esto último podría también comprenderse como una historia de esperanza y empoderamiento para los menores que, como Ana, podrán ver en la doctora un modelo de resistencia y resiliencia.

CONCLUSIONES

La hibridez intrínseca al cómic le otorga una capacidad de adaptación que le permite servirse de los lenguajes propios a otros géneros para incluirlos y enriquecerse. Más aún, cada uno de ellos corrobora las múltiples posibilidades comunicativas del cómic cuando se narran eventos o experiencias traumáticas crucialmente conectadas a una realidad social contemporánea, incluso cuando lo hacen desde dos perspectivas totalmente antagónicas como lo ilustra la sensibilización alienígena en *Barrier* y la realista en *Ana*. O la de cómics como “Migrante: Historias de esperanza y resistencia”, editado por el Instituto Fronterizo Esperanza (HOPE) y la Iniciativa Kino para la Frontera (KBI) cuya finalidad también es la de sensibilizar sobre las causas y las problemáticas ligadas a la migración. El interés explícito por compartir estas experiencias migratorias con las generaciones futuras es latente, como lo comprueban la gran cantidad de publicaciones gráficas, además de los cómics, dirigidas a un público juvenil o infantil. Más allá de las estadísticas que se recaban constantemente, estos trabajos buscan recuperar el rostro humano de las migraciones, en cuyas narrativas (textuales o gráficas) se destaca la expresión de la violencia y la angustia como elemento característico. Ya sea mediante el uso de una gama cromática de negros y grises que enfatiza el uso emocional del color en momentos de gran tensión. O bien, con una variedad estilística de líneas sencillas (Sandoval) y detalladas (Ramos) a trazos gruesos y rápidos (Chiocca), o burdos (Martínez) que permean el grafismo por el dolor y la nostalgia. Lo cierto es que estos cómics abren caminos para recorrer y recuperar sendas pobladas de historias trucas, de fragmentos de memorias, de voces perdidas o ignoradas, ofreciendo un equilibrio entre la historia oficial, el testimonio de los migrantes y la experiencia vicaria que se produce en el lector.

Referencias

- Arriaga, G., & Ramos, H. (2021). *Ana*. European Union, Save the Children. <https://www.savethechildren.es/comic-ana>
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Poorhouse Press.
- Ferraris, A., & Chiocca, R. (2020). *La cicatriz. En la frontera entre México y Estados Unidos*. (Gumpert C., Trans.) Barbara Fiore editora.
- Marini, A. M. (diciembre 2019). Alien/Alienígena: *Barrier* y la representación de la otredad fronteriza. *Mitologías hoy*, 20, 165-179. <https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.644>
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics*. The invisible art. Harper.
- Mateo, J. M., & Martínez Pedro, J. (2011). *Migrar*. Ediciones Tecolote.

- Pardo-Rodríguez, J. M., Peralbo Pintado, J. A., & Torres Jara, S. D. (2002). Los códigos mesoamericanos prehispánicos. *Signo. Revista de historia de la cultura escrita*, 10(1), 63-91.
- Sandoval, T. (2016). *Cita en Phoenix*. Dibbuks.
- Secretaría de Gobernación. Gobierno de México. Unidad de Política Migratoria. *Niñas, niños y adolescentes migrantes en situación migratoria irregular, desde y en tránsito por México*. <http://www.politicamigratoria.gob.mx>
- Tonfoni, V. (Noviembre 22, 2017). Una cicatrice aperta. Entrevista ad Andrea Ferraris e Renato Chiocca a "Pazza idea" di Cagliari. *Il Manifesto*. <https://ilmanifesto.it/una-cicatrice-aperta>
- Tonfoni, V. (2019). La frontera México-Estados Unidos en las novelas gráficas. In S. Regazzoni, & F. Cecere (Eds.), *America: il racconto di un continente* (pp. 313-326). Edizioni Ca'Foscari. <http://doi.org/10.30687/978-88-6969-319-9/023>
- Trigo, A. (2003). *Memorias migrantes*. Beatriz Viterbo Editora, Ediciones Trilce.
- Vaughan, B., Martín, M., & Muntsa V. (2019). *Barrera*. Gigamesh.

Notas

¹ En *Understanding comics. The invisible art* (1994) McCloud incluye los manuscritos precolombinos como ejemplo de cómics avant-la-lettre.

² La traducción es nuestra.

³ En la traducción al inglés de este comic resalta la mención explícita de "reportaje gráfico": *The Scar. Graphic Reportage from the U.S.-Mexico Border* (2019), (Richards, J., Trad.), F.U. Press.

⁴ En su análisis comparativo sobre *Churubusco* (2015) y *La cicatriz* (2017), ambos de Ferraris y Chiocca, Tonfoni (2019) resalta que se trata de grupos de personas "que cuestionan sus orígenes a medida que van tomando otra identidad: comparten con el 'otro' la condición física liminar de la frontera y adquieren un rasgo identitario híbrido" (p. 325).

⁵ En 2013, Brian K. Vaughan, Marcos Martin y Muntsa Vicente fundaron Panel Syndicate con la finalidad de publicar y distribuir el cómic *The Private Eye*. La plataforma ofrece el acceso directo de cómics digitales entre creadores y lectores. Los números de *Barrier/Barrera* pueden verse en: <http://panelsyndicate.com/comics/barrier>.